

MOTHERSHIP

SCI-FI HORROR RPG



*Tuesday
Knight
games*



PRZEWODNIK PRZETRWANIA GRACZA

BRONŃ

BRONŃ	KOSZT	OBR.	SUKCES KRYT.	ZASIĘG BLISKI	ZASIĘG ŚREDNI	ZASIĘG DALEKI	AMUNICJA	POCISKI	ZASADA SPECJALNA
Amunicja	50*						*Koszt magazynka lub pudełka amunicji (równe maksymalnej liczbie pocisków broni)		
Granat ręczny	70	1K10		20 m	30 m	40 m	Zadaje OBR w promieniu 15 metrów.	1	Może zadać 1 MOBR stalkom kosmicznym (więcej, jeśli wybuch nastąpi wewnątrz).
Gwoździownica	150	2K10	Podwójne OBR.	< 1 m	5 m	10 m	Gwoździe przemysłowe: -10 do testu Wytrzymałości	32	
Harpunnica	350	2K10	Przebiście. Potrójne OBR.	10 m	30 m	100 m	Mikrowłókna: 500 m. Trudna do przecięcia.	1	Harpun na linie: nieudany test Budowy/Instynktu skutkuje oplątaniem. Zadaje dodatkowe +1K10 OBR przy wyciąganiu grotu z zadziarami z celu.
Karabin pulsowy	1600	5K10	Podwójne OBR.	15 m	125 m	300 m	Pociski fosforowe. Automatyczny.	1 (3)	Inteligentny celownik: +5 do Walki przy założonym wyświetlaczu nahałmowym. Granatnik podwieszany: 6 granatów.
Lanca laserowa	1200	1K100 lub 1MOBR		25 m	250 m	700 m	Ładuje się przez 1 rundę między strzałami.	6	Załadowanie magazynka trwa: 1 godzinę po podłączeniu do źródła zasilania lub 6 godzin na słońcu.
Łom	50	1K10				Tylko walka w zwarciu	ND.	ND.	+5 do Mechaniki
Miotacz ognia	2000	2K10		2 m	10 m	20 m		8	Nieudany test Budowy skutkuje podpaleniem, zadającym obrażenia 1K10 OBR na turę.
Pałka elektryczna	115	1K10	Brak testu obronnego			Tylko walka w zwarciu	ND.	ND.	Nieudany test Budowy skutkuje ogłuszeniem na 1 rundę.
Pistolet maszynowy	1200	4K10		10 m	75 m	150 m	Automatyczny.	1 (5)	
Pistolet natryskowy	275	ND.	Brak testu obronnego	< 1 m	5 m	10 m	Szybkowiążąca pianka: nieudany test Budowy/Instynktu skutkuje zablokowaniem ruchów. Pianka pokrywa 1 m ² .	10	Niepalna.
Pistolet usypiający	850	ND.	Brak testu obronnego	2 m	10 m	20 m	Strzałki usypiające.	6	Nieudany test Budowy skutkuje utratą przytomności na 1K10 rund.
Raca sygnałowa	85	1K10		5 m	10 m	20 m	Bardzo jasna raca: widoczna z 25 km.	2	
Rewolwer	750	3K10	Powalenie	2 m	30 m	125 m	Pociski kinetyczne: -5 do testu Wytrzymałości.	8	
Skalpel	50	1K10	+1K10 OBR oraz krwawienie.			Tylko walka w zwarciu	ND.	ND.	+10 do Chirurgii.
Spawarka ręczna	250	1K10				Tylko walka w zwarciu		∞	
Strzelba wojskowa	1400	2K10	Powalenie	10 m	20 m	30 m	Odrzucenie. 1/2 OBR w zasięgu średnim. 1/4 OBR w zasięgu dalekim.	4	Dalmierz audio: pika, kiedy wrogowie zbliżą się na mniej niż 10 metrów.
Uniwersalny karabin wojskowy (UKM)	12000	1K10	OBR × 3	25 m	200 m	500 m	Przebijający: -10 do testu Wytrzymałości.	12	Inteligentny celownik: +10 do Walki przy założonym wyświetlaczu nahałmowym. Spektroskop: noktowizja/termowizja.
Wibczeta	75	2K10	Odcina kończyne.			Tylko walka w zwarciu			Może przecinać kończyne i gęste zarośla, ale nie metalowe drzwi, słuy itp.

>> O Broni przeczytasz na stronach 14-17

EDYCJA ANGIELSKA

Tekst i ilustracje: Sean McCoy

Opracowanie: Donn Stoud, Nick Reed, Tyler Kimball, Fiona Maeve Geist

Redakcja: Jarrett Crader

Podziękowania specjalne: Lindsay Campbell, Alan Gerding, Donald Shults

©2020 Tuesday Knight Games | Alpha Zine Edition

Dodatkowe Karty Postaci, materiały dla Przełożonego i wiele więcej na stronie www.blackmonk.pl

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Jacek Czuba

Redakcja: Paweł Marszałek i Adam Wieczorek

Korekta: Kasia Wieczorek

Oprawa graficzna i skład: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

©2020 Black Monk Games

MOTHERSHIP

PRZEWODNIK PRZETRWANIA GRACZA

SPIS TREŚCI

1 TWORZENIE POSTACI.....	4	22 Zatrudnianie najemników: koszt.....	25
2 PRZYKŁADOWA KARTA POSTACI.....	5	23 Zatrudnianie najemników: mety.....	26
3 ZASADY PODSTAWOWE.....	6	24 Tabela motywacji najemników.....	27
3.1 Rzucanie kośćmi.....	6	25 STRES.....	28
3.2 Cechy i Testy Cech.....	6	25.1 Jak zwiększa się Stres?.....	28
3.3 Przewagi i Kary.....	6	25.2 W jaki sposób można pozbyć się Stresu?.....	28
4.1 Krytyczne Sukcesy i Krytyczne Porażki.....	7	26 PANIKA I DETERMINACJA.....	29
4.2 Testy Przeciwstawne.....	7	26.1 Czym jest Test Paniki?.....	29
5 UMIEJĘTNOŚCI.....	8	26.2 Kiedy wykonuje się Testy Paniki?.....	29
6 TABELA UMIEJĘTNOŚCI.....	9	26.3 Determinacja.....	29
7 ODPORNOŚCI.....	10	27 PODRÓŻE KOSMICZNE: NADPRZESTRZEŃ.....	30
8 PRZETRWANIE.....	11	27.1 Jak długo trwają podróże?.....	30
8.1 Test Kryzysowy.....	11	27.2 Napęd nadprzestrzenny i nadprzestrzeń.....	30
8.2 Jedzenie i woda.....	11	27.3 Czy mogę być kapitanem swojego statku?.....	30
8.3 Tlen.....	11	27.4 Podstawowe klasy statków kosmicznych.....	30
8.4 Zarabianie Kredytów.....	11	27.5 Kupno statku.....	30
9 WALKA.....	12	27.6 Tankowanie.....	30
9.1 Zaskoczenie.....	12	28.1 Modernizacje i naprawy.....	31
9.2 Kto zaczyna?.....	12	28 TABELA PODSTAWOWYCH KLAS STATKÓW.....	31
9.3 Jak długo trwa tura?.....	12	29 KARTA STATKU.....	32
9.4 Co mogę zrobić w mojej turze?.....	12	30 ROZPLANOWANIE MODUŁÓW.....	33
9.5 Jak można atakować?.....	12	30.1 Wybierz moduły podstawowe.....	33
9.6 Czy dostaję premię za osłonę?.....	12	30.2 Wybierz moduły dodatkowe.....	33
9.7 Jak daleko mogę się przemieścić?.....	12	30.3 Broń statku.....	33
10.1 Miejsce trafienia.....	13	30.4 Kadłub całkowity.....	33
10.2 obrażenia.....	13	31 KLASA STATKU: CECHY, MANIFEST, ROZMIESZCZENIE..	34
10.3 Jak można się leczyć?.....	13	31.1 Uzupełnij Cechy statku.....	34
10.4 Utrata przytomności i śmierć.....	13	31.2 Wynotuj broń.....	34
11 BROŃ.....	14	31.3 Wypisz swoich oficerów.....	34
11.1 Broń.....	14	31.4 Manifest ładunkowy.....	34
11.2 Amunicja.....	14	31.5 Określ rozkład modułów.....	34
12.1 Zasięgi.....	15	32 KARTA STATKU CD.....	35
12.2 Celowanie.....	15	33 WALKA KOSMICZNA: KOLEJNOŚĆ TUR, AKCJE.....	36
12.3 Przeladowanie.....	15	33.1 Co jest podobne?.....	36
12.4 Broń automatyczna.....	15	33.2 Co jest odmienne?.....	36
12.5 Specjalne właściwości broni.....	15	33.3 Co mogę zrobić w mojej turze?.....	36
13 RODZAJE BRONI.....	16	34 WALKA KOSMICZNA: TRAFIENIA KRYTYCZNE.....	37
14 RODZAJE BRONI CD.....	17	34.1 Trafienia Krytyczne w walce kosmicznej.....	37
15 RODZAJE PANCERZY.....	18	35 PUNKTY DOŚWIADCZENIA.....	38
16 RODZAJE PANCERZY CD.....	19	35.1 Jak zyskuję doświadczenie?.....	38
17 WYPOSAŻENIE.....	20	35.2 PD na podstawie klasy (zasada opcjonalna).....	38
18.1 Wyposażenie początkowe i Kredyty.....	21	35.3 Jak wiele PD potrzebuję do Awansu?.....	38
18.2 Uzależnienie.....	21	36 AWANS.....	39
19 K100 SZPEJE.....	22	36.1 Co zyskuję podczas Awansu?.....	40
20 K100 NASZYWKI.....	23	36.2 Śmierć postaci.....	40
21 ZATRUDNIANIE NAJEMNIKÓW.....	24		
21.1 Cechy najemników.....	24		
21.2 Ile kosztuje wynajęcie najemnika?.....	24		
21.3 Czy najemnicy mogą awansować?.....	24		
21.4 Najemnicy w walce.....	24		



3 KOŚCI, TESTY CECH, PRZEWAGI I KARY

W **Mothership** gra się tak, jak w każdy inny system RPG. Ty i twoi przyjaciele spotykacie się, by jeden z was, **Przełożony**, stworzył lub rozegrał scenariusz, w którym reszta może przeżywać przygody. Poniższe zasady pomogą ci zrozumieć mechanikę najczęstszych sytuacji, które mogą zdarzyć się w grze. W każdym innym przypadku ostateczne słowo ma Przełożony!

3.1 RZUCANIE KOŚCMI

W **Mothership** do wszystkich rzutów korzysta się ze standardowych kości **K10** w poniższych wariantach:

- » **×K10**: Rzuć odpowiednią liczbą kości K10 i zsumuj wynik. Wynik rzutu 2K10 mieści się zawsze między 2 a 20.
- » **×K10**: Zwróć uwagę na **podkreślenie**. Oznacza ono, że musisz rzucić odpowiednią liczbą kości K10 i zsumować wynik, a potem pomnożyć go przez 10. Wynik rzutu 2K10 mieści się zawsze między 20 a 200. Do rzutów tego typu idealnie nadają się kości K10 z wartościami dziesiątek.
- » **K100**: Rzuć dwiema kośćmi K10 – jeden wynik to cyfra jedności, drugi to cyfra dziesiątek (wynik rzutu odczytuje się jako procenty). Wynik takiego rzutu mieści się zawsze między 0 a 99. Potrzebujesz dwóch kości K10, które są łatwe do odróżnienia, by kość dziesiątek nie pomyliła się z kością jedności.

Q WORKSHOP



KOŚĆ JEDNOŚCI **K10**

KOŚĆ DZIESIĄTEK **K10**

PODKREŚLENIE

3.2 CECHY I TESTY CECH

Za każdym razem, kiedy wykonujesz coś ważnego, musisz w rzucie **K100** uzyskać wynik równy lub mniejszy niż twoja Cecha, w przeciwnym razie czynność się nie udaje. Nazywa się to **Testem Cechy**. W **Mothership** postaci opisują cztery Cechy:

- » **Siła**: Jak krzepka i sprawna jest postać. Używana przy podnoszeniu, pchaniu, uderzaniu rzeczy itp.
- » **Szybkość**: Jak szybko postać może reagować i działać pod presją.
- » **Intelekt**: Jak doświadczona i odczytana jest postać.
- » **Walka**: Jak dobrze postać radzi sobie w walce.

Istnieje kilka modyfikatorów Testów Cech, mianowicie: sytuacyjne **Przewagi i Kary**, **Krytyczne Sukcesy** i **Krytyczne Porażki** oraz twoje **Umiejętności**.

3.3 SYTUACYJNE PRZEWAGI I KARY

Za każdym razem, kiedy wykonujesz Test Cechy i masz sytuacyjną **Przewagę**, rzucasz **K100** dwa razy i wybierasz lepszy rezultat. Niektóre przykłady Przewag to:

- » Pomoc innego gracza.
- » Atak z zaskoczenia.
- » Ukrycie za osłoną.
- » Wpływ leków lub narkotyków.
- » Używanie narzędzi odpowiednich do zadania.

W każdym przypadku Przełożony decyduje, czy odpowiednie czynności w grze lub inne efekty uprawniają cię do Przewagi w Teście.

Przykład: Abel próbuje otworzyć zardzewiałe drzwi od śluzy we wraku statku kosmicznego. Używa łomu, a Lilith, inna załogantka, stara się mu pomóc. Przełożony decyduje, że wymaga to testu Siły z Przewagą dzięki pomocy Lilith, więc Abel próbuje wyrzucić wynik równy lub mniejszy niż jego Siła, czyli 36. W rzucie K100 z Przewagą wyrzuca 23 i 45. Abel wybiera korzystniejszy wynik rzutu: 23. Sukces!

Kary działają w podobny sposób jak Przewagi. Rzucasz dwa razy **K100** i wybierasz gorszy rezultat. Niektóre przykłady Kar to:

- » Próba pracy w trudnym terenie, w trudnych warunkach atmosferycznych lub w próżni.
- » Kontuzje i rany.
- » Brak wymaganej Umiejętności.
- » Głód narkotykowy.
- » Próba wykonania ekstremalnie trudnych zadań.
- » Postać jest pijana, ma wstrząs mózgu lub jest umyślowo upośledzona.

Przewagi i Kary znoszą się wzajemnie. Jeśli jednak liczba Kar jest większa od liczby Przewag, nadliczbowe kary pozostają – i odwrotnie.

Przykład: Lilith próbuje przebiec przez zamykającą się śluzę, gdy pozbawiony kontroli statek wiruje. Przełożony każe jej wykonać test Szybkości z Karą. Lilith rzuca K100 (z Karą), a jej Szybkość wynosi 42. Wyrzuca 55 i 62. Obydwa wyniki oznaczają porażkę, ale wybór wyższego rzutu nie będzie tu gorszym wynikiem – 55 to Krytyczna Porażka! Lilith nie tylko nie dobiegnie do śluzy, ale w dodatku wygląda na to, że uderzą ją latające szczątki.

KILKA SŁÓW O PRZEWAGACH I KARACH SYTUACYJNYCH

Przewagi i Kary nie muszą być używane wyłącznie do Testów Cech – mogą być też wykorzystywane do wszystkich innych rzutów: Rzutów obronnych, rzutów na Obrażenia, Stres i innych. Dlatego właśnie w przypadku Kary wybiera się „gorszy” wynik, a Przewaga oznacza wybranie „lepszego” wyniku. Przykładowo, Obrażenia zadawane z Karą oznaczają wybór niższego wyniku (w przeciwieństwie do Testów Cech i Testów Odporności).

Dla uproszczenia Przewagi oznacza się za pomocą znaku [+], a Kary za pomocą [-]. Na przykład:

- » **2K10[+] Obrażen** oznacza, że rzucasz 2K10 dwukrotnie i wybierasz lepszy wynik.
- » **1K10[-] Stresu** oznacza, że rzucasz 1K10 dwa razy i wybierasz gorszy wynik.
- » **Test[+] Budowy** oznacza, że rzucasz K100 dwukrotnie i wybierasz lepszy wynik (zazwyczaj niższy).

4.1 KRYTYCZNE SUKCESY I PORAŹKI

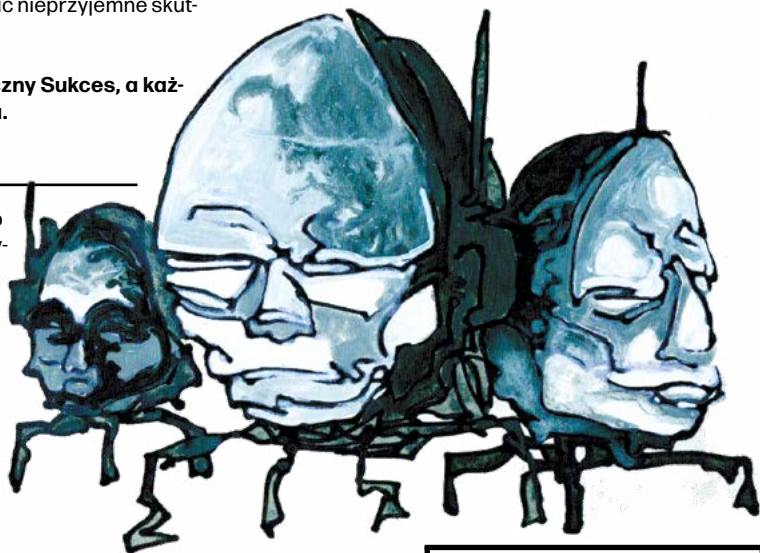
W ostatnim przykładzie pokazaliśmy, czym jest **Krytyczna Porażka**, mimo że nawet nie wyjaśniliśmy jej mechaniki. Cóż, przynajmniej już wiesz, że wyższy wynik testu z Karą nie zawsze jest gorszym rezultatem. Przejdźmy jednak do sedna:

Za każdym razem, gdy wynikiem na **kościach K100 jest dubel** (np. 55, 22, 99), ten rezultat uznawany jest za **Krytyczny**. Jeśli test zakończył się sukcesem, jest to **Krytyczny Sukces**: twoje zadanie udało się wybitnie dobrze. Jednak jeśli test zakończył się porażką, jest to **Krytyczna Porażka**, wskutek której nie tylko nie wykonujesz czynności, ale mogą nastąpić nieprzyjemne skutki, komplikacje, a nawet Obrażenia.

Każdy wynik 00 to zawsze Krytyczny Sukces, a każdy wynik 99 to Krytyczna Porażka.

4.2 TESTY PRZECIWSTAWNE

Kiedy rywalizujesz bezpośrednio z inną postacią (wrogiem lub przyjacielem z załogi), wykonujesz **Test Przeciwstawny**. Aby wykonać Test Przeciwstawny, ty i twój przeciwnik wykonujecie standardowy Test Cechy. **Wygrywa ten gracz, którego wynik jest większy, oczywiście bez przekroczenia progów Cechy.**



Kilka uwag:

- » **Krytyczny Sukces przebija zwykły sukces** (nawet jeśli Krytyczny Sukces jest efektem niższego wyniku).
- » **Krytyczna Porażka oznacza automatyczne zwycięstwo przeciwnika** w teście przeciwstawnym (nawet jeśli i jemu nie powiódł się test).
- » **Jeśli obydwu testy zakończyły się sukcesem i doszło do remisu, należy powtórzyć test.**
- » **W przypadku dwóch porażek sytuacja się pogarsza** i staje się w jakiś sposób bardziej skomplikowana dla obu stron.

Testy Przeciwstawne nie muszą dotyczyć jedynie Cech, mogą również obejmować Testy Odporności. Najprostszym przykładem testu jest wyścig do śluzy – obie postaci wykonują przeciwstawny test Szybkości. Możesz również spróbować wykonać fintę w walce, by zmylić przeciwnika, wykonując Test Przeciwstawny Intellektu przeciwko Walce przeciwnika.

>> O Odpornościach przeczytasz w sekcji 7

Przykład: Marlowe, Android astrogata, walczy z obłąkanym Piratem Pustki. Obydwaj są nieuzbrojeni, ale między nimi leży karabin pulsowy. Szybkość Marlowe'a nie jest zbyt wysoka, ale jego Intellekt wprost przeciwnie. Decyduje, że ściganie się z Piratem do broni nie jest najlepszym rozwiązaniem. Zamiast tego próbuje oszukać Pirata, udając, że chce się rzucić po broń, kiedy tak naprawdę zamierza pobiec do awaryjnego zaworu śluzy, by doprowadzić do dekompresji kabiny i wysiania Pirata do pustki, której tak bardzo pragnie. Przełożony uznaje, że to naprawdę interesujące rozwiązanie, i zarządza, że będzie to test przeciwstawny, stawiając Intellekt Marlowe'a przeciwko Instynktowi Pirata (Instynkt to uniwersalna Cecha używana wyłącznie wobec bohaterów niezależnych i wrogów; więcej o Instynkcie w sekcji 21.1).

Intelekt Marlowe'a jest na poziomie 52, a Instynkt Pirata – 30. Obydwaj rzucają K100. Marlowe wyrzuca 9, a więc sukces! Niestety, Pirat wyrzuca 20, co również oznacza sukces, ale z wynikiem wyższym niż wynik Marlowe'a. Pirat wyczuł fortel Marlowe'a i zostawia karabin, próbując złapać androida za szyję.

Umiejętności odzwierciedlają szkolenia, zgromadzoną wiedzę i wyćwiczone zdolności manualne postaci. Za każdym razem, gdy wymagany jest Test Cechy, a postać ma wykupioną odpowiednią Umiejętność, dodaj premię z Umiejętności do swojej Cechy, dzięki czemu zwiększa się zakres wyników sukcesu. Każda klasa rozpoczyna z kilkoma **Umiejętnościami** i zyskuje ich więcej przy każdym Awansie.

>> O Awansie przeczytasz w sekcjach 35-36.

Każda Umiejętność ma cztery podstawowe poziomy, które określają, jak wiele postać wie na dany temat:

- » **Laik (Premia Umiejętności: +0%):** Masz niewiele doświadczenia lub w ogóle ci go brak. Nie otrzymujesz żadnej premii. W zaleźności od stopnia skomplikowania czynności brak wykształcenia może skutkować Karą.
- » **Doświadczony (Premia Umiejętności: +10%):** Postać przeszła podstawowy trening w danym obszarze wiedzy, na poziomie licencjatu lub kilkuletniego doświadczenia praktycznego.

- » **Ekspert (Premia Umiejętności: +15%):** wiedza na poziomie doktoratu lub wieloletniego doświadczenia.
- » **Mistrz (Premia Umiejętności: +20%):** Jesteś jednym z niewielu autorytetów w danej dziedzinie, zaznajomionym z najnowocześniejszymi technologiami lub biegłym w niszowej specjalizacji.

Postać rozpoczyna ze wszystkimi Umiejętnościami na poziomie Laik - po prostu nic nie umie (z wyjątkiem Umiejętności związanych z klasą postaci). Wykupienie umiejętności na poziomie Doświadczony otwiera drogę do umiejętności na poziomie Ekspert i Mistrz. Poniżej znajduje się podstawowa lista Umiejętności. Podczas rozgrywki razem z Przełożonym możecie stworzyć nowe, interesujące Umiejętności, dzięki czemu postaci będą mogły przetrwać w najdalszych zakątkach galaktyki. Możesz łatwo dodać Umiejętności na Karcie Postaci, wpisując je do pustych ramek.

UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE DOŚWIADCZONY

- » **Archeologia:** Wiedza o starożytnych kulturach i artefaktach.
- » **Atletyka:** Sprawność fizyczna.
- » **Biologia:** Wiedza o życiu.
- » **Chemia:** Identyfikacja substancji chemicznych, z których stworzona jest materia.
- » **Geologia:** Wiedza o stałych i litych materiałach, z których wykonana jest każda planeta i naturalny satelita.
- » **Hydroponika:** Uprawa roślin w roztworach odżywczych bez udziału gleby (uprawa w kosmosie).
- » **Komputery:** Biegłe korzystanie z komputerów i sieci.
- » **Lingwistyka:** Nauka o językach.
- » **Matematyka:** Wiedza o liczbach, masach i przestrzeni.
- » **Mechanika:** Naprawa zepsutej maszynierii.
- » **Nieważkość:** Prace w próżni, w kombinezonach próżniowych itp.
- » **Obsługa Ciężkiego Sprzętu:** Obsługa dużej maszynierii (dźwigi, egzokombinezony, wózki widłowe itp.).
- » **Pierwsza Pomoc:** Udzielanie pomocy medycznej w nagłych wypadkach.
- » **Pilotowanie:** Prowadzenie i pilotaż statków powietrznych i statków kosmicznych.
- » **Prowadzenie Pojazdów:** Prowadzenie powierzchniowych pojazdów silnikowych.
- » **Rubież:** Wiedza o podejrzanych obszarach i krawędziach znanej przestrzeni kosmicznej.

- » **Szabrowanie:** Poszukiwanie i odzyskiwanie odpadków i złomu w celu znalezienia przydatnych przedmiotów.
- » **Sztuka:** Umiejętność wyrażania uczuć i tworzenia dzieł artystycznych w zakresie kreatywności i wyobraźni danego gatunku.
- » **Teologia:** Wiedza o religiach.
- » **Trening Wojskowy:** Podstawowe przeszkolenie, jakie odbiera każdy żołnierz.

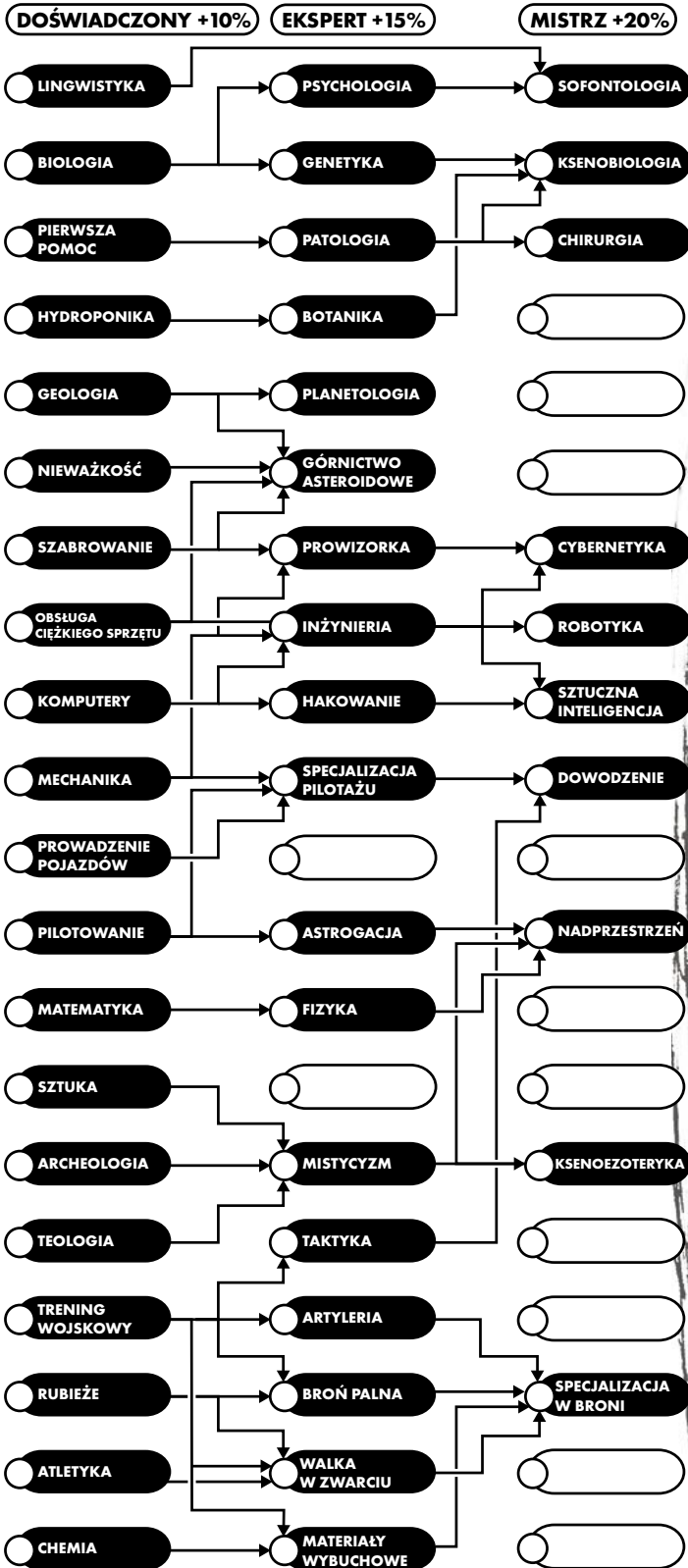
UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE EKSPERT

- » **Artyleria:** Obsługa broni statków kosmicznych.
- » **Astrologacja:** Nawigacja w kosmosie.
- » **Botanika:** Wiedza o roślinach.
- » **Broń Palna:** Wiedza o broni palnej i umiejętność korzystania z niej.
- » **Fizyka:** Wiedza o naturze i właściwościach materii i energii.
- » **Genetyka:** Wiedza o dziedziczności i możliwych kombinacjach genów i cech.
- » **Górnictwo Asteroidowe:** Wyszkolenie w procedurach i używaniu narzędzi niezbędnych do prowadzenia prac wydobywczych na asteroidach.
- » **Hakowanie:** Włamywanie się do systemów i sieci komputerowych.
- » **Inżynieria:** Projektowanie, budowa i korzystanie z silników, maszyn i konstrukcji.
- » **Materiały Wybuchowe:** Bomby i urządzenia zapalające.
- » **Mistycyzm:** Spirytualny szacunek wobec wiedzy tajemnej.
- » **Patologia:** Wiedza o przyczynach i efektach chorób.

- » **Planetologia:** Wiedza o planetach i innych ciałach niebieskich.
- » **Prowizorka:** Przeprowadzanie prowizorycznych napraw.
- » **Psychologia:** Wiedza o umyśle i zachowaniu ludzi.
- » **Specjalizacja Pilotażu:** Specjalizacja w pilotażu danej klasy statku kosmicznego.
- » **Taktyka:** Manewrowanie oddziałami wojskowymi w bitwie.
- » **Walka w Zwarcu:** Walka wręcz, bez broni lub przy użyciu broni białej.

UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE MISTRZ

- » **Chirurgia:** Specjalizacja medyczna związana z manualnym operowaniem pacjenta.
- » **Cybernetyka:** Wiedza o łączeniu człowieka i maszyny.
- » **Dowodzenie:** Umiejętności dowódcze i wzbudzanie szacunku.
- » **Ksenobiologia:** Biologia obcych.
- » **Ksenozoteryka:** Tajemniczy mistycyzm obcych, ich religie i wierzenia.
- » **Nadprzestrzeń:** Szybkie przeskoki statkiem kosmicznym w nadprzestrzeni.
- » **Robotyka:** Projektowanie i kontrolowanie robotów, dronów i androidów.
- » **Sofontologia:** Psychologia obcych.
- » **Specjalizacja w Broni:** Biegłość w posługiwaniu się jednym typem broni.
- » **Sztuczna Inteligencja:** Wiedza o sztucznej kopii ludzkiego umysłu.



Często podczas gry w **Mothership** twoja postać nie będzie miała wpływu na to, co się z nią dzieje. Dziwne organizmy mogą zaatakować jej ciało. Prerażające stworzenia mogą wyłonić się z pustki. Może odkryć starożytną wiedzę, której nie jest nawet w stanie pojąć. Za każdym razem, kiedy dzieje się coś takiego, wykonujesz **Test Odporności**, który odzwierciedla uodpornienie postaci na różne rodzaje zagrożeń lub na Obrażenia.

7.1 ODPORNOŚCI

Każda postać ma cztery **Odporności**: **Umysł**, **Psychika**, **Budowa** i **Wytrzymałość**.

- » **Umysł** odzwierciedla zdolność postaci do logicznego wyjaśnienia nieprawidłowości we wszechświecie, do racjonalizacji i rozumienia chaosu; to także zdolność zauważania iluzji i mimikry oraz szybkiego myślenia pod presją.
- » **Psychika** odzwierciedla to, jak postać radzi sobie z emocjonalnymi traumami – strachem, samotnością, depresją i innymi psychicznymi obciążeniami.
- » **Budowa** odzwierciedla odruchy oraz to, jak dobrze postać znosi głód, zwalcza choroby i odbiera ataki pasożytniczych organizmów.
- » **Wytrzymałość** pokazuje, jak odporna na obrażenia w walce jest dana postać, niezależnie od tego, o jaki rodzaj ran chodzi – postrzałowe, szarpane, cięte, gryzione itp.

Testy Odporności są wymuszane przez sytuację (podobnie jak w przypadku używania Siły podczas odblokowywania drzwi śluzu). Wykonuje się je, kiedy może stać ci się coś złego i musisz dowiedzieć się, czy jesteś w stanie temu sprostać.

Aby wykonać Test Odporności, rzuć K100, a wynik musi być równy lub niższy od poziomu Odporności (podobnie jak w przypadku zwykłego Testu Cechy). Jeśli nie powiedzie ci się Test Odporności, postać otrzyma 1 (albo więcej) poziomów Stresu. Mogą dodatkowo wystąpić inne nieprzyjemne konsekwencje, jak choćby otrzymanie Obrażeń (w przypadku nieudanego testu Wytrzymałości) lub zarażenie śmiertelnym wirusem (w przypadku nieudanego testu Budowy).

Jeśli wynikiem Testu Odporności jest Krytyczna Porażka, musisz wykonać **Test Paniki**. Krytyczny Sukces może oznaczać wiele różnych korzyści, w zależności od sytuacji. Krytyczny Sukces w teście Umysłu może oznaczać, że postać dostrzeże coś więcej w dziwnym, obrzydliwym artefakcie, który znalazła, a w teście Wytrzymałości daje okazję do kontrataku. Wszystkie te sytuacje i korzyści zależne są wyłącznie od decyzji Przełożonego.

>> O Stresie i Panice przeczytasz w sekcjach 25-26.

Przykład: Podczas badania niedawno opuszczonej kolonii górniczej Lilith i Abel natykają się na ogromny artefakt, który nie rzuca cienia. Kiedy Lilith i Abel decydują się go dotknąć, zostają zaskoczeni przez dwie postacie w kombinezonach próżniowych. Nieznajomi również są zdziwieni obecnością Lilith i Abela, a po zdjęciu hełmów okazuje się dlaczego – to SA Lilith i Abel! Przełożony zarządza test Umysłu zarówno dla Lilith (Umysł 30), jak i Abela (Umysł 25). Lilith wyrzuca 76, co oznacza Porażkę. Przełożony zarządza, że z powodu szoku otrzymuje teraz 1K10 poziomów Stresu i musi wykonać Test Paniki. Otrzymuje 1K10 poziomów Stresu i musi wykonać Test Paniki. Co gorsza, Abel jest Marine, więc jeśli nie powiedzie się mu Test Paniki, Lilith będzie musiała wykonać test Psychiki. Jeśli komuś nie powiedzie się Test Odporności, sprawy mogą szybko wymknąć się spod kontroli.



W **Mothership** przetrwanie nie jest łatwym zadaniem: przygotuj się na zaciskanie pasa, oszczędzanie i szabrowanie - w przeciwnym razie nie zobaczysz zbyt wielu planet i asteroid. A jakby tego było mało, każdy musi bronić się przed plugawymi potwornościami, które zamieszkują nieprzystępne galaktyki.

8.1 TESTY KRYZYSOWE

Jeśli zwykły Test Cechy wydaje się zbyt prosty, należy skorzystać z **Testu Kryzysowego**. Testy Kryzysowe odpowiadają dłuższym, trudniejszym lub bardziej stresującym czynnościom, jak przeprowadzenie operacji chirurgicznej lub prowadzenie prac górniczych na asteroidzie.

Przed Testem Kryzysowym Przełożony musi określić **Trudność** na poziomie od 1 do 3. Liczba ta odpowiada liczbie kolejnych Testów Cech, jakie muszą się udać postaci, aby przezwyciężyła sytuację kryzysową. Porażka w takim teście oznacza, że postać otrzymuje tyle poziomów Stresu, ile wynosiła Trudność testu, i nie udaje jej się opanować sytuacji. Jednak za cenę kolejnych 1K10 poziomów Stresu postać może powtórzyć Test Kryzysowy. Niezależnie od okoliczności, trzecia porażka w Teście Kryzysowym oznacza, że niebezpieczeństwo lub trudności minęły i Źródło stresu zniknęło, chociaż Porażka nadal wpływa na rzeczywistość (naprawa się nie udała, pacjent umiera itp.)

8.2 JEDZENIE I WODA

Ludzie mogą przetrwać bez pożywienia około 3 tygodni. **Po 24 godzinach bez posiłku wszystkie rzuty wykonywane są z Karą.**

Minimalne zasoby do przeżycia to **1 litr wody dziennie**. Jednak nie jest to poziom, który umożliwia wykonywanie wyczerpujących zadań (jak bieganie, walka lub naprawa mechanizmów), więc każda taka czynność skutkuje testem Budowy. Jeśli test się nie powiedzie, postać traci przytomność. Kiedy woda staje się cennym i rzadkim zasobem, zbliżasz się do sytuacji, w której wszystkie testy obarczone będą Karą.

8.3 TLEN

W kosmosie możesz przetrwać bez tlenu do 15 sekund, potem następuje utrata przytomności. Postać może żyć jeszcze od 3 do 5 minut. Potem jest już tylko śmierć. Jeśli wszystkie **Systemy Podtrzymywania Życia** zostaną zniszczone, sprawdź wartość **Kadłuba**, podziel ją przez 1K10, a następnie podziel wynik przez liczbę żywych ludzi na pokładzie (Androidy nie potrzebują tlenu). Tyle właśnie zostało tlenu do oddychania dla każdego załoganta, licząc w dniach.

>> O Rozplanowaniu pomieszczeń przeczytasz w sekcjach 28-32.

Sprawdź zapas tlenu i przydziel go każdemu człowiekowi na pokładzie. Jeśli ktoś umrze, podziel zapas tlenu ponownie i rozdziel go między pozostałych członków załogi. Jeśli postać wykonuje wyczerpujące czynności, jak bieganie, walka, naprawy maszyn itp., odejmij 1 dzień od jej zapasu, a także od zapasu 1 losowego członka załogi.

Raz dziennie (podczas **Odpoczynku**) sprawdź, ile jeszcze pozostało tlenu:

- » Jeśli zostało mniej niż połowa zbiornika, każdy rzut jest wykonywany z Karą. Wszyscy załoganci cierpią z powodu bólów głowy, niepokoju oraz ogólnego zmęczenia i niezdarności.
- » Jeśli zostało mniej niż ćwierć zbiornika, gracze muszą raz dziennie wykonać test Budowy dla swojej postaci (oraz dodatkowo po każdej wyczerpującej czynności) - porażka oznacza utratę przytomności. Cała załoga dyszy, ma zawroty głowy, migreny, zamglony wzrok i szum w uszach.
- » Jeśli postaci skończy się powietrze, gracz musi wykonać test Budowy. Porażka oznacza śmierć. Sukces oznacza, że postać traci przytomność i codziennie pasyżytuje na innym losowym graczu, podbijając mu tlen.

Załoganci w hibernacji, nierobiący nic oprócz odpoczywania, zużywają ćwierć dziennego zapotrzebowania na tlen.

>> O Odpoczynku przeczytasz więcej w sekcji 10.3.

8.4 ZARABIANIE KREDYTÓW

W **Mothership** wszystko, od paliwa po jedzenie i od broni po amunicję, kosztuje Kredyty. Posiadanie statku kosmicznego to nie jest tania zabawa. Oto kilka sytuacji, dzięki którym można zarobić Kredyty:

RZUT	ZADANIE
1	Wydobycie na asteroidzie (ruda, nieoczyszczone paliwo, cenne metale).
2	Przewóz ładunku (towarów, rud czy zaopatrzenia).
3	Usługi kurierskie (ważne wiadomości).
4	Eskorta pasażerów.
5	Szabrowanie wraku statku kosmicznego.
6	Przemyt towarów (kontrabanda, leki).
7	Napad na statki należące do danej korporacji (kaperstwo).
8	Stworzenie map niezbadanego sektora przestrzeni kosmicznej.
9	Ściganie niebezpiecznych przestępców, za których wyznaczona jest nagroda.
10	Zbieranie danych o nieznanymi gatunkach.

Walka w **Mothership** jest śmiertelnie niebezpieczna. W większości przypadków lepiej unikać konfrontacji i w miarę możliwości wybierać ucieczkę lub ukrycie. W tych dramatycznych sytuacjach, kiedy jednak musisz bronić swojego życia, postępuj w następujący sposób:

9.1 SPRAWDŹ ZASKOCZENIE

Czasami jakieś stworzenia, potwory lub mieszkańcy z dawna zapomnianych statków kosmicznych spróbują się do ciebie podkraść, zanim ujawnią swą obecność. W takiej sytuacji twoją postać musi wykonać **test Psychiki**; porażka oznacza, że postać zostaje **Zaskoczona** i nie jest w stanie reagować przez 1 rundę.

9.2 KTO ZACZYNA?

Po sprawdzeniu ewentualnego Zaskoczenia należy określić kolejność tur. **Po pierwsze: ty i twoi załoganci wykonujecie test Szybkości – ci, którym się on powiedzie, reagują przed wrogami. Ci, którzy odniosą w nim Porażkę, będą działać po wrogach.** Krytyczny Sukces oznacza, że zyskujesz dodatkową akcję, a Krytyczna Porażka ogranicza akcje do jednej. Powtarza się to w każdej rundzie.

Postaci z Umiejętnością Taktyka mogą dodać premię z Umiejętności do swojej Szybkości (a ponadto mogą użyć tej premii jednemu graczowi). Postaci z Umiejętnością Dowodzenie dodają w tym teście premię do Umiejętności wszystkim pobliskim członkom załogi.

9.3 JAK DŁUGO TRWA TURA?

Walka dzieli się na **rundy** i **tury**. **Tura** to czas poświęcony jednemu graczowi, jednemu bohaterowi niezależnemu lub grupie wrogów. **Runda** to okres, jaki jest potrzebny, by wszyscy walczący wykorzystali swoje **tury**.

Każda runda to około 10 sekund czasu w grze, a wszystkie tury postaci dzieją się w tym czasie w odpowiedniej kolejności (a nie wszystkie naraz). Dlatego jeśli postać zginie przed swoją turą, nie będzie mogła już wykonać żadnych czynności w swojej turze.

9.4 CO MOGĘ ZROBIĆ W MOJEJ TURZE?

Kiedy przyjdzie twoja kolej, powiedz Przełożonemu, co chcesz zrobić. Przełożony powie ci, czy możesz wykonać to wszystko w jednej turze, czy też twój plan wymaga kilku tur, by wykonać wszystkie czynności.

Zazwyczaj możesz wykonać **dwie znaczące czynności** w trakcie jednej tury. Przykładowe znaczące czynności (lista jest niemalże nieskończona):

- » Atakowanie
- » Zabandażowanie rany

- » Sprawdzenie oznak życia u innej postaci
- » Strzelanie z broni zamontowanej na pojeździe
- » Manewrowanie pojazdem
- » Otworzenie śluzy
- » Korzystanie z maszyny lub urządzenia
- » Przeładowanie broni
- » Bieganie/chodzenie
- » Rzucanie
- » Korzystanie z komputera lub terminala (przeszukanie katalogu, zamknięcie lub otworzenie śluz, wysłanie sygnału SOS, przejrzanie kamer monitoringu, odłączenie respiratora itp.)

Mniej znaczące i skomplikowane czynności to np. mówienie, ukrycie się za osłoną (w ramach części ruchu), rozejrzenie się itp. To Przełożony ostatecznie decyduje, która akcja uznawana jest za znaczącą i czy musi być jedną z czynności wykonywanych w turze. Często zależy to od sytuacji.

9.5 JAK MOŻNA ATAKOWAĆ?

Atakowanie jest specjalnym rodzajem akcji, wykonywanym przez **Test Przeciwny**. W walce dystansowej atakujący wykonuje **test Walki** przeciwko **testowi Wytrzymałości** obrońcy. Jeśli atakujący wygra Test Przeciwny, należy rzucić kością Obrażeń.

>> O Broni przeczytasz w sekcjach 11-14.

W walce wręcz atakujący wykonuje standardowy test Walki, ale obrońca może zdecydować, czy woli wykonać Test Przeciwny za pomocą testu Wytrzymałości (by uniknąć otrzymania Obrażeń), testu Walki (by kontratakować), czy testu Budowy (by spróbować wyrwać się z walki wręcz i uciec). Jeśli dwie postaci złapały się za barki i siłują się, zawsze będzie to przeciwstawny test Siły.

>> O Testach Przeciwnych przeczytasz w sekcji 4.2.

9.6 CZY DOSTAJĘ PREMIĘ ZA OSŁONĘ?

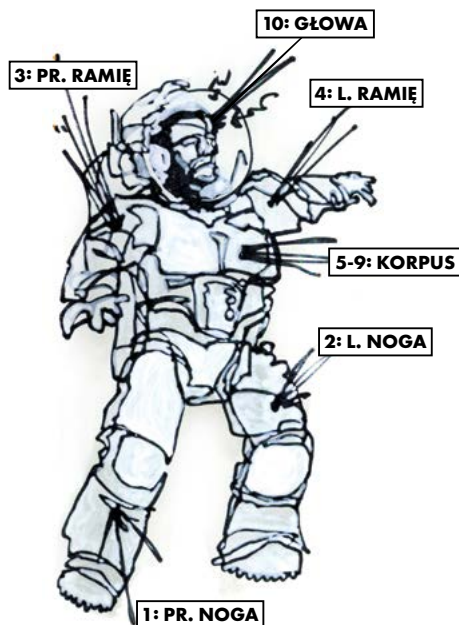
Jeśli jesteś za osłoną, która zakrywa twoją sylwetkę co najmniej w połowie, zyskujesz Przewagę w teście Wytrzymałości przeciwko atakom dystansowym.

9.7 JAK DALEKO MOGĘ SIĘ PRZEMIEŚCIĆ?

W jednej akcji możesz przemieścić się o tyle metrów, ile wynosi połowa twojej Szybkości. Dwie akcje oznaczają bieg równy wartości Szybkości. Jeśli nosisz ciężki pancerz, np. kombinezon próżniowy czy zaawansowany pancerz bojowy, musisz zdać test Siły, aby móc przemieścić się z pełną prędkością. Porażka oznacza, że postać i tak porusza się z połową Szybkości.

10.1 MIEJSCE TRAFIENIA

Nie zawsze jest to konieczne, ale czasem ważne jest, by określić miejsce trafienia. W takiej sytuacji skorzystaj z ilustracji, by ustalić, gdzie trafił pocisk lub broń. Wyrzucenie wartości parzystych oznacza, że trafiona została lewa część ciała, natomiast wartości nieparzyste to cios w prawą stronę.



10.2 OBRAŻENIA

Za każdym razem, gdy przegrywasz przeciwstawny test Walki, otrzymujesz obrażenia, które są odejmowane od poziomu Żywotności. Jeśli atak zakończył się Krytycznym Sukcesem lub jeśli otrzymasz cios tak potężny, że obrażenia równe są połowie Żywotności, twoja postać musi wykonać **test Paniki**.

>> O Stresie i Panice przeczytasz w sekcjach 25-26

10.3 JAK MOŻNA SIĘ LECZYĆ?

Zawsze gdy postać ma okazję odpocząć przez co najmniej sześć godzin, ciało będzie podejmować próbę leczenia ran. Podczas odpoczynku należy wtedy wykonać **test Budowy**. Jeśli się powiedzie, postać leczy tyle Żywotności, ile wynosi różnica między wynikiem a wartością Budowy. Jeśli się nie powiedzie, ciało nie jest w stanie się zregenerować. Krytyczna Porażka oznacza, że rany zaczynają się jątrzyć i postać traci kolejne 1K10 Żywotności. Krytyczny Sukces podwaja liczbę uleczonych punktów Żywotności. Różne leki również mogą kurować postać, a niektóre statki kosmiczne mają na pokładzie stanowisko medyczne, które zapewnia Przewagę do testu Budowy podczas odpoczynku. Przełożony może

zarządzić, że próba podjęcia testu w danych warunkach (np. podczas ukrywania się przed drapieżnikami) skutkuje Karą do testu leczenia. **Leczenie przez odpoczynek odbywa się raz dziennie.**

Przykład: Po przerażającym spotkaniu z jakimś typem wadliwego starożytnego androida Żywotność Lilith jest na poziomie 42. Lilith nie jest w stanie dostać się z powrotem na statek i musi zaszyć się w opuszczonej śluzie. Po zablokowaniu zamka i zamknięciu śluzę za pomocą łomu postać spędza całą noc, próbując odpocząć i wyleczyć się (mimo szaleńczego jągotu androidów za drzwiami).

Przełożony zarządza, że w tych okolicznościach test Budowy obarczony jest Karą, jeśli Lilith chce przez noc podleczyć rany. Budowa Lilith wynosi tylko 30, więc to będzie trudny rzut. Na szczęście wyrzuca 22 i 12 – obydwa wyniki oznaczają sukcesy. Ale ten przypadek jest zdradliwy: który wynik jest tak naprawdę gorszy?

Krytyczny Sukces (wynik 22) oznacza, że Lilith uleczy 16 punktów ($30-22=8$, $8 \times 2=16$), podczas gdy wynik 12 oznacza, że uleczy 18 punktów ($30-12=18$). Więc technicznie rzecz biorąc, 22 to gorszy wynik. Podczas nocnego odpoczynku będziecie musieli sporo liczyć, a jeśli gracze w większej grupie, testy leczenia po każdej nocy mogą być uciążliwe. Dlatego dość dobrym rozwiązaniem jest ustalenie jednej zasady (np. „Krytyki są zawsze uznawane za lepsze wyniki”) i trzymanie się jej bez wyjątków.

10.4 UTRATA PRZYTOMNOŚCI I ŚMIERĆ

Kiedy Żywotność spadnie do 0, postać musi wykonać **test Budowy**. Porażka oznacza śmierć. Sukces oznacza, że postać pada nieprzytomna na ziemię, a Przełożony wykonuje ukryty rzut i porównuje wynik z poniższą tabelą. Zazwyczaj wystarczy, żeby członek załogi miał przy sobie skaner medyczny, dzięki czemu będzie w stanie określić stan postaci. Ponadto Naukowcy i Androidy, którym powiedzie się test Intelaktu, zazwyczaj mogą to określić z biegłością podobną do odpowiedniej Umiejętności, np. Pierwszej Pomocy czy Biologii.

RZUT ODZYSKANIE PRZYTOMNOŚCI

1	Jesteś w śpiączce i możliwe, że twój mózg już nie pracuje. Wybudzisz się tylko dzięki wyjątkowym okolicznościom.
2-3	W ciągu 1K10 dni, z Żywotnością na poziomie 1. Siła -5, Szybkość -5, Intelpekt -5 (strata trwała). Przez 1K10 dni wszystkie rzuty obarczone są Karą. +1K10 do Stresu.
4-6	W ciągu 1K10 godzin, z Żywotnością na poziomie 1. Siła -5, Szybkość -5 (strata trwała). Przez 1K10 godzin wszystkie rzuty obarczone są Karą. +3 do Stresu.
7-9	W ciągu 1K10 minut, z Żywotnością na poziomie 1. Siła -5 (strata trwała). Przez 3K10 minut wszystkie rzuty obarczone są Karą. +2 do Stresu.
10	Natychmiast. Żywotność na poziomie 1. Przez 1K10 minut wszystkie rzuty obarczone są Karą. +1 do Stresu.

W **Mothership** wybór broni i sposób jej użycia jest niezwykle istotny. Zapas amunicji jest zazwyczaj niewielki, a potężna broń w rękach nieprzeszkolonego, spanikowanego załoganta może szybko skończyć się katastrofą.

11.1 BROŃ

Podczas walki w **Mothership** używasz Cechy Walka. Odpowiednia Umiejętność, np. Broń Palna lub Walka w Zwarciu, czasowo zwiększa wartość Cechy Walka, dzięki czemu zakres wyników sukcesu znacznie się zwiększa. Ponadto specjalne właściwości niektórych broni jeszcze bardziej zwiększają twoje szanse na przeżycie.

11.2 AMUNICJA

Każda broń ma w magazynku lub ładownicy określoną liczbę pocisków – tyle razy można wystrzelić, zanim broń będzie musiała zostać przeładowana. Za każdym razem, kiedy strzelasz z broni, zaznacz, ile pocisków pozostało do przeładowania. Kiedy przeładowujesz broń, zanotuj, ile pocisków czy magazynków zostało zużytych.

Uwagi na temat notatek: Śledzenie stanu amunicji zazwyczaj doprowadza większość graczy do szału. To od Przełożonego zależy, czy musicie notować zużytą amunicję, czy nie. Niemniej w scenariuszach w klimatach survivalu jest to bardzo użyteczne. Nic tak nie podnosi emocji jak świadomość kończącej się amunicji, kiedy gracze muszą szukać nowej broni i pocisków, tworzyć broń improwizowaną z tego, co znajdują dookoła, a czasem nawet chałupniczo majsterkować przy broni, by dostosować ją do posiadanej amunicji. Używanie żetonów „pocisków” lub sztonów, które oznaczają odpowiednio 1, 5 i 10 pocisków, sprawia, że śledzenie stanu amunicji jest o wiele szybsze niż tradycyjne notatki. Gracze muszą jedynie zapisać amunicję, z jaką zakończyli sesję gry. Można także korzystać z wielościennych kości i zmniejszać wynik po każdym strzale.



12.1 ZASIĘG

Każda broń palna ma Zasięg – Bliski, Średni i Daleki.

- » **Zasięg Bliski:** Strzelanie z broni z takiego (lub mniejszego) dystansu nie skutkuje karą do Cechy Walka strzelca.
- » **Zasięg Średni:** Strzelanie z broni z takiego dystansu skutkuje karą -10% do Cechy Walka strzelca.
- » **Zasięg Daleki:** To maksymalny zasięg, z którego można jeszcze efektywnie używać tej broni. W próżni kosmicznej wystrzelony pocisk będzie leciał w nieskończoność, ale w przypadku strzelaniny na statku lub na powierzchni planety to jest właśnie maksymalny zasięg. Strzelanie z broni z takiego dystansu skutkuje Karą do testu Walki strzelca.

Przykład: Abel przymierza się do strzału ze swojego uniwersalnego karabinu wojskowego (UKM), celując w najemnika kłęzącego około 450 metrów od niego w kraterze na powierzchni asteroidy. Abel leży na szczycie wysokiego wzgórza i ma bardzo dobry punkt obserwacyjny. Walka Abła jest na poziomie 34, ale ponieważ do jego UKM-a podpięty jest wyświetlacz nabełmowy, otrzymuje premię +10 do Walki. Ponadto obok Abła jest drugi żołnierz, a Przełożony tłumaczy graczom, że towarzysz Abła ma lornetkę i obserwuje okolicę dla Abła, co daje mu dodatkową premię +5% za obecność innego załoganta. W dodatku Abel ma Umiejętność Broń Palna, co oznacza premię +15%, a więc łącznie Walka Abła wynosi 64%. Strzela na Daleki Zasięg, więc rzut jest obciążony Karą. Wyrzuca 15 i 53. To Test Przeciwny, więc wynik 15 jest gorszy (choć wciąż jest sukcesem). W tym samym czasie najemnik ma prawo do testu Wytrzymałości, a ponieważ stoi za osłoną, jest to test z Przewagą. Wytrzymałość najemnika wynosi 30, a wyrzuca 2 oraz 33. 33 to Krytyczna porażka, więc najemnik wybiera wynik 2. Wynik rzutu Abła, 15, jest wyższy od rzutu najemnika, więc Abel trafia i rzuca kością Obrażań.

12.2 CELOWANIE

Jeśli poświęcisz całą turę (obydwie akcje) na celowanie i do swojej następnej tury nie odniesiesz żadnych obrażeń, zyskujesz Przewagę do testu. Możesz celować tak długo, jak zechcesz (czekając na dobrą okazję do oddania strzału), dopóki nie otrzymasz Obrażań, nikt cię nie potraci, nie przesunie, nie chwyci itp.

12.3 PRZEŁADOWANIE

Przeładowanie broni to akcja znacząca, zużywa więc jedną z dwóch akcji w turze. Jeśli jednak masz Umiejętności Broń Palna lub Trening Wojskowy, możesz przeładować w ramach darmowej akcji – oczywiście zakładając, że magazynki czy pociski masz pod ręką. Żaden trening nie przygotowuje człowieka do przetrzaskania plecaka w poszukiwaniu amunicji w chwili, kiedy jego pozycja na mrocznej i odległej skale jest szturmowana przez stado groteskowych bestii.

12.4 BROŃ AUTOMATYCZNA

Niektóre rodzaje broni (jak **karabin pulsowy** oraz **pistolet maszynowy**) są bronią automatyczną, co oznacza, że dopóki trzymasz spust, broń będzie wypluwać z siebie pociski z zawrotną szybkością. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy strzelasz z broni automatycznej, musisz przeładować. Jeśli posiadasz Umiejętność Broń Palna lub Trening Wojskowy, musisz przeładować po trzeciej serii. Wszystko dzięki bardzo rygorystycznej dyscyplinie i opanowaniu w naciskaniu na spust, dzięki czemu broń strzela krótką serią, nie opróżniając całego magazynka. W Tabeli Broni na pierwszej stronie takie właściwości broni zostały opisane jako „**Pociski: 1 (3)\"**”.

12.5 SPECJALNE WŁAŚCIWOŚCI BRONI

Niektóre rodzaje broni są wyposażone w potężne czujniki celownicze oraz stabilizację żyroskopową, więc strzelanie z nich jest o wiele łatwiejsze. Oznacza to, że podczas korzystania z takiej broni otrzymujesz konkretne premie do swoich testów. Na przykład:

- » **Jeśli właściwością broni jest +10 (Walka):** Walcząc za pomocą tej broni, dodajesz 10 do swojej Cechy Walka.
- » **Jeśli właściwością broni jest +10 (Broń palna):** Walcząc za pomocą tej broni, dodajesz 10 do swojej Cechy Walka, jeśli masz Umiejętność Broń Palna.
- » **Jeśli właściwością broni jest -10 (do testu Wytrzymałości):** Twój przeciwnik musi zmniejszyć swoją Wytrzymałość o 10, kiedy wykonuje rzuty przeciwko twojej broni.



Spektroskop:
Noktowizja/termowizja.

Inteligentny celownik:
+10 do Walki przy założonym wyświetlaczu napełnionym.

Pociski przebijające:
-10 do testu Wytrzymałości.
12 pocisków w magazynku.

Celownik termiczny:
Termowizja.

SK 109 SEEKER UKM OBR: 1K10*

*Potrójne obrażenia przy rzutach krytycznych.

Granatnik podwieszany:
6 granatów w komorze.

Pociski fosforowe:
Podwójne obrażenia przy rzutach krytycznych.
1 (3) serii w magazynku.

Inteligentny celownik:
+5 do Walki przy założonym wyświetlaczu napełnionym.

F20 "ARBITER" KAR. PULSOWY OBR: 5K10

Dalmierz audio:
Pika, kiedy wrogowie zbliżą się na mniej niż 10 metrów.

Pociski szturmowe:
Odrzucenie po trafieniu.
Powalenie po trafieniu krytycznym.
4 pociski po każdym przeładowaniu.

KANO X9 STRZELBA WOJSKOWA OBR: 2K10*

*1/2 Obr. w zasięgu średnim, 1/4 Obr. w zasięgu dalekim.

Składana kolba:
Umożliwia trzymanie jedną ręką.

Bardzo pojemny magazynek:
1 (5) serii w magazynku.

ARMA 29 PISTOLET MASZYNOWY OBR: 4K10

Pociski kinetyczne:
Powalenie po trafieniu krytycznym.
-5 do testu Pancerza.
8 pocisków po każdym przeładowaniu.

Bardzo jasna raca:
Widoczna za dnia i w nocy z odległości 25 km.
2 strzały po przeładowaniu.

FN "SLUG GUN" REWOLWER OBR: 3K10

PEABODY RACA SYGN. OBR: 1K10

Strzałki usypiające:
Cel musi wykonać test Budowy z Przewagą, nieudany skutkuje utratą przytomności na 1K10 rund (ukryty rzut).
6 pocisków w magazynku.

D&C 7 PISTOLET USYPIAJĄCY OBR: ND.*

*Może unieszkodliwić cel, pozbawiając go przytomności. Przeczytaj tekst w ramce.

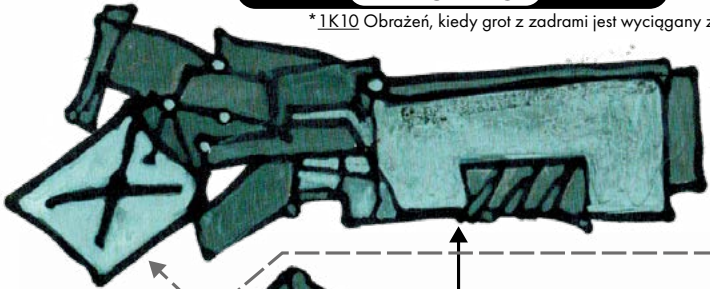


Mikrowłókna:
500 m. Trudne do przecięcia.

HAN-290 HARPUNNICA OBR: 2K10*

*1K10 Obrażeń, kiedy groz z zadrami jest wyciągany z celu.

Harpun na linie:
Używany podczas prac wydobywczych.
Po trafieniu cel musi wykonać test Budowy, nieudany skutkuje oplątaniem.
Każdy strzał wymaga przeładowania.

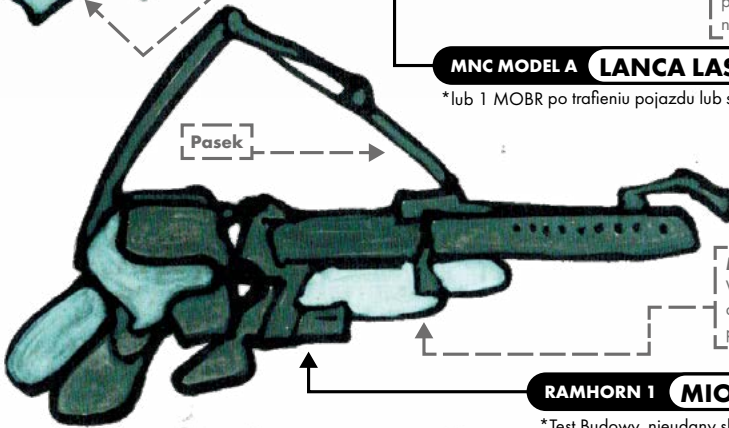


MNC MODEL A LANCA LASEROWA OBR: K100*

*lub 1 MOBR po trafieniu pojazdu lub statku kosmicznego.

Szeroka wiązka lasera:
Stworzona do rozwalania statków kosmicznych. Zasięg: 700 m.
Ładuje się przez 1 rundę między strzałami.
-15 do testu Wytrzymałości/Poszycia.

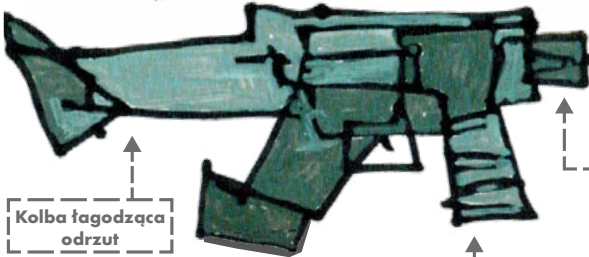
Bateria słoneczna Mega-DX:
Zawiera energię na 6 strzałów.
Naładowanie magazynka trwa 1 godzinę po podłączeniu do źródła zasilania na statku lub 6 godzin na słońcu.



RAMHORN 1 MIOTACZ OGNI OBR: 2K10*

*Test Budowy, nieudany skutkuje podpaleniem. 1K10 OBR/tura.

Miotacz ognia:
Wystrzeliwuje płonącą ciecz na odległość do 20 metrów. Wszystko oblepione cieczą płonie. Zawiera paliwo na 8 strzałów.

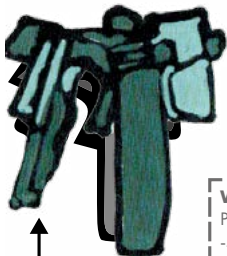


ROSCO 556 GWOŹDZIOWNICA OBR: 2K10

Gwoździe przemysłowe:
Stworzone do naprawy statków kosmicznych.
-10 do testu Wytrzymałości.

Kolba łagodząca odrzut

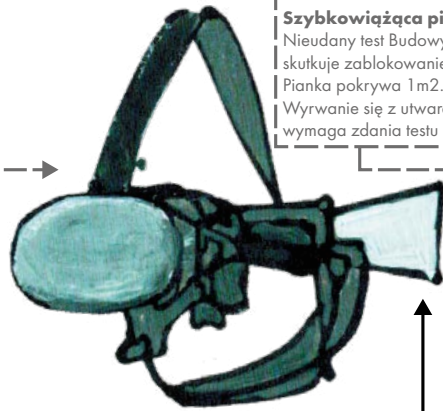
Magazynek automatyczny:
32 gwoździe w magazynku.



EVA MK II SPAWARKA RĘCZNA OBR: 1K10

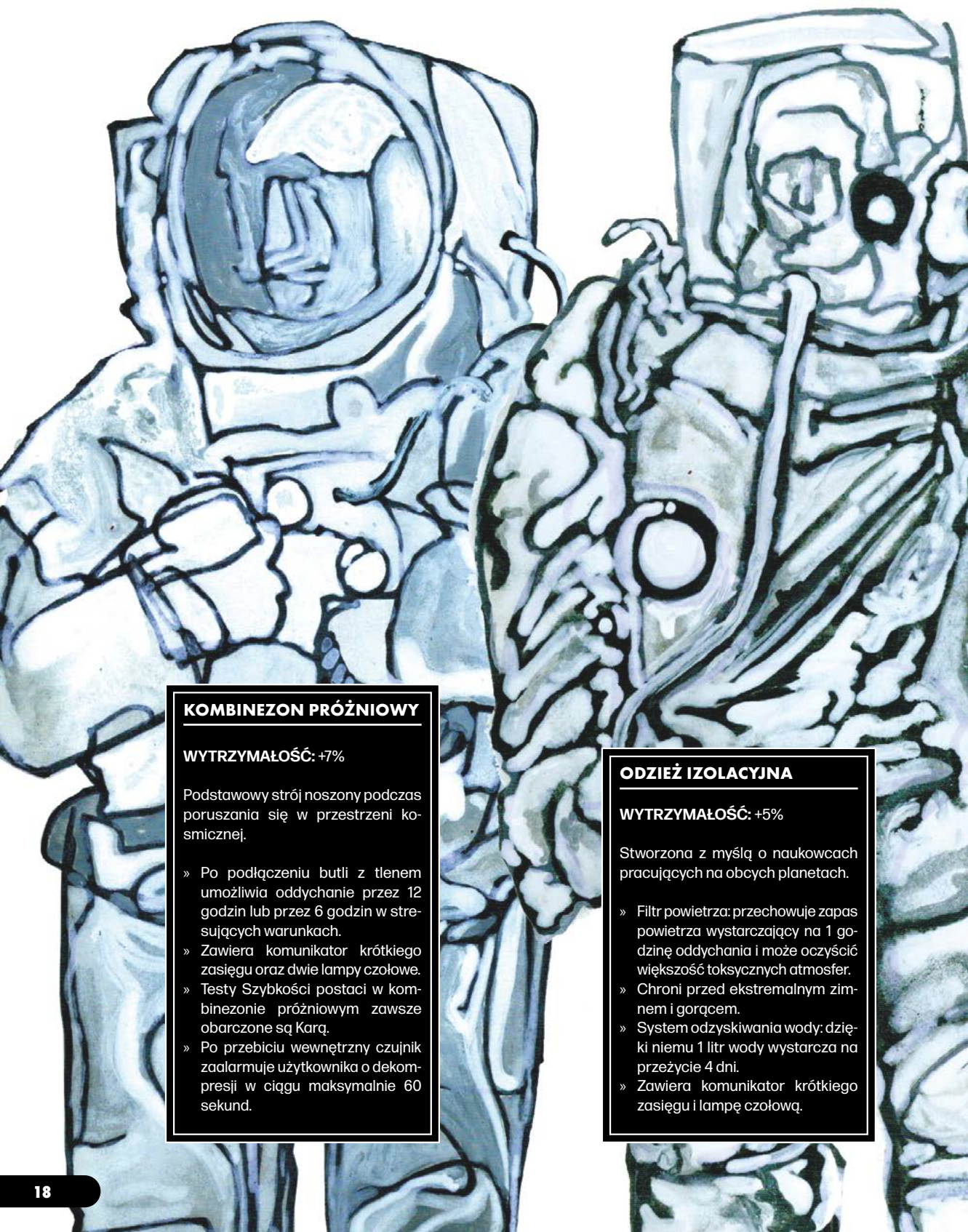
Wysoka temperatura:
Przecina śluzę/wzmacnia drzwi.
-5 do testu Wytrzymałości/Poszycia.

Pojemnik ze sprężonym powietrzem:
Po przebicciu wybuchu.
Zawiera 6 ładunków.



SERIA HALLS B PIST. NATRYSKOWY DMG: ND.*

Szybkowiążąca pianka:
Nieudany test Budowy/Instynktu skutkuje zablokowaniem ruchów.
Pianka pokrywa 1m2.
Wyrwanie się z utwardzonej pianki wymaga zdania testu [-] Siły.

**KOMBINEZON PRÓŻNIOWY****WYTRZYMAŁOŚĆ: +7%**

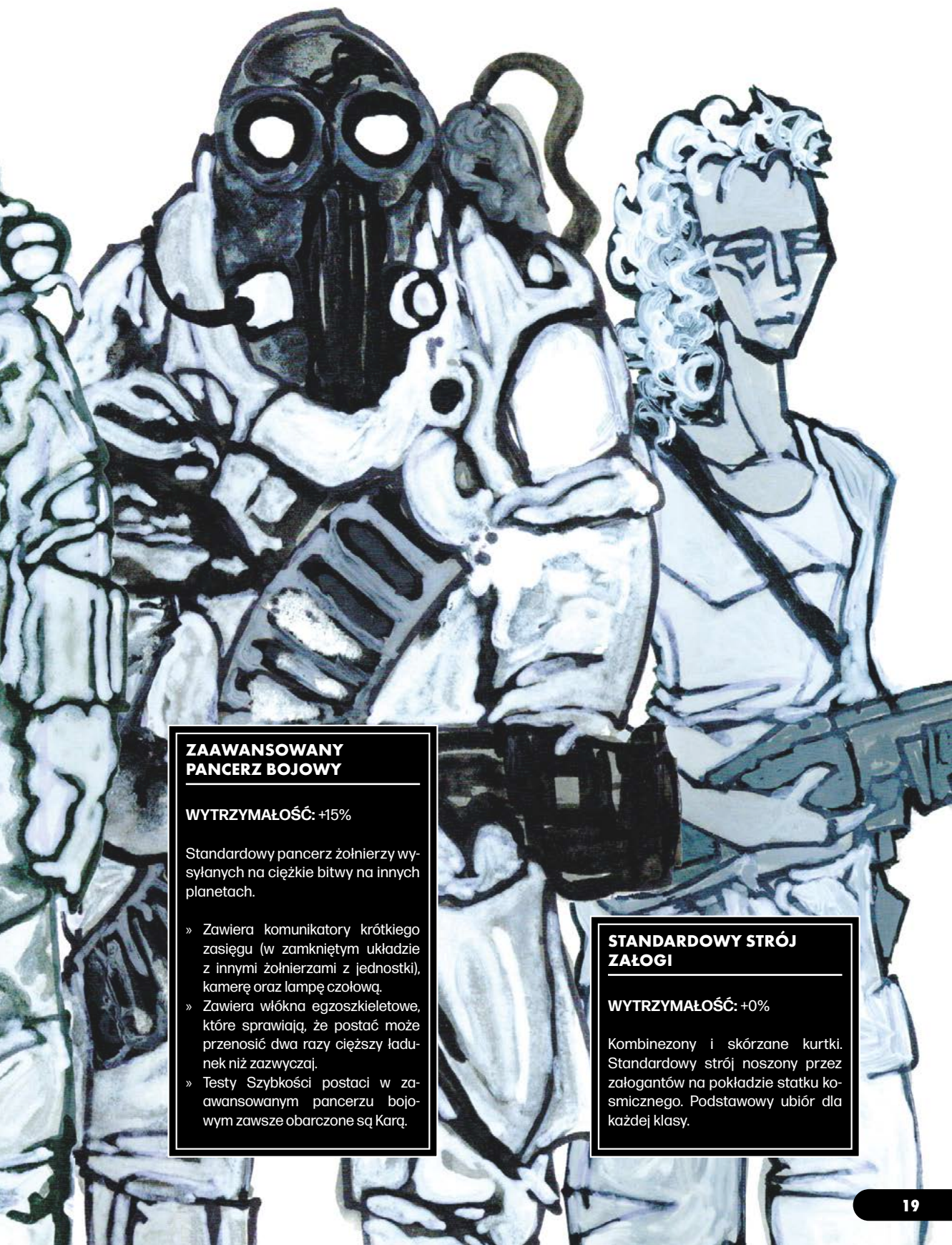
Podstawowy strój noszony podczas poruszania się w przestrzeni kosmicznej.

- » Po podłączeniu butli z tlenem umożliwia oddychanie przez 12 godzin lub przez 6 godzin w stresujących warunkach.
- » Zawiera komunikator krótkiego zasięgu oraz dwie lampy czołowe.
- » Testy Szybkości postaci w kombinezonie próżniowym zawsze obarczone są Karą.
- » Po przebiciu wewnętrzny czujnik zaalarmuje użytkownika o dekompresji w ciągu maksymalnie 60 sekund.

ODZIEŻ IZOLACYJNA**WYTRZYMAŁOŚĆ: +5%**

Stworzona z myślą o naukowcach pracujących na obcych planetach.

- » Filtr powietrza: przechowuje zapas powietrza wystarczający na 1 godzinę oddychania i może oczyścić większość toksycznych atmosfer.
- » Chroni przed ekstremalnym zimnem i gorącem.
- » System odzyskiwania wody: dzięki niemu 1 litr wody wystarcza na przeżycie 4 dni.
- » Zawiera komunikator krótkiego zasięgu i lampę czołową.



ZAAWANSOWANY PANCERZ BOJOWY

WYTRZYMAŁOŚĆ: +15%

Standardowy pancerz żołnierzy wysyłanych na ciężkie bitwy na innych planetach.

- » Zawiera komunikatory krótkiego zasięgu (w zamkniętym układzie z innymi żołnierzami z jednostki), kamerę oraz lampę czołową.
- » Zawiera włókna egzoszkieletowe, które sprawiają, że postać może przetranszować dwa razy cięższy ładunek niż zazwyczaj.
- » Testy Szybkości postaci w zaawansowanym pancerzu bojowym zawsze obciążone są Karą.

STANDARDOWY STRÓJ ZAŁOGI

WYTRZYMAŁOŚĆ: +0%

Kombinezony i skórzane kurtki. Standardowy strój noszony przez załogantów na pokładzie statku kosmicznego. Podstawowy ubiór dla każdej klasy.

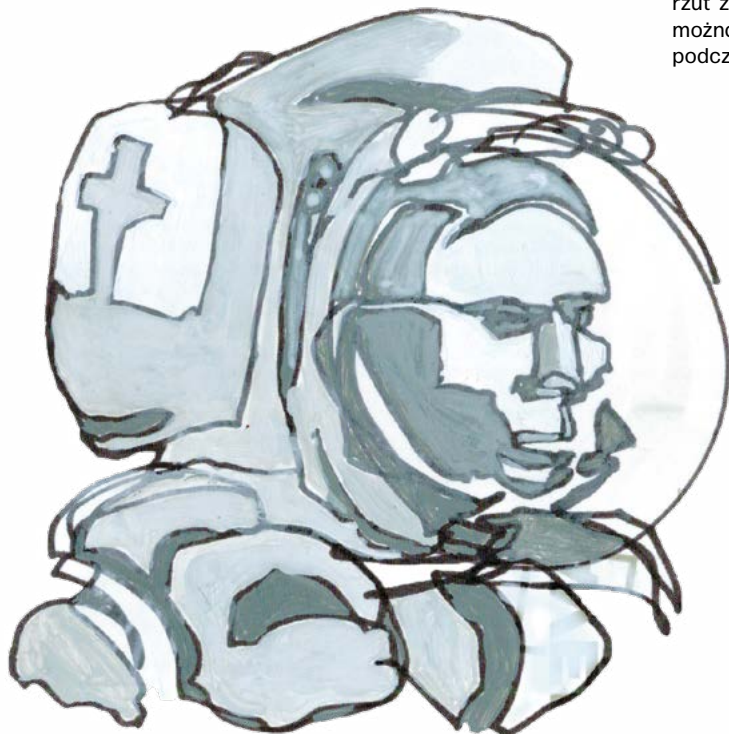
PRZEDMIOT	KOSZT	OPIS
Aparat oddechowy	45	Filtruje powietrze i umożliwia oddychanie pod wodą do 20 minut bez konieczności wyrzucenia się na powierzchnię.
Apteczka pierwszej pomocy	75	Zapewnia premię +10% do testów mających na celu zabandażowanie ran lub zatamowanie krwawienia.
Autolek (×6)	300	Nanopiłki, które pomagają organizmowi naprawić wyrządzone mu szkody. Zapewniają premię +10% do testów Budowy, które mają na celu odparcie choroby lub zwalczanie trucizny, a także do testów Leczenia. Zapewniają +10% do testów Psychiki, które mają na celu zmniejszenie Stresu.
Bioskaner	150	Umożliwia użytkownikowi skanowanie najbliższej okolicy w poszukiwaniu znaków życia. Zazwyczaj umożliwia sprawdzenie terenu w promieniu 100 m. Ponadto jego działania nie blokuje większość znanych metali. Może wskazać miejsce, gdzie są oznaki życia, ale nie dostarczy informacji, jakie to życie.
Butla z tlenem	50	Po podłączeniu do kombinezonu próżniowego umożliwia oddychanie w normalnych warunkach przez 12 godzin, 4 godziny w przypadku stresujących warunków. Ryzyko wybuchu.
Buty magnetyczne	55	Zapewniają noszącemu magnetyczny chwyt, dzięki czemu może bezproblemowo poruszać się po powierzchni statku kosmicznego (w kosmosie, w doku albo w kosmodryfie) lub po asteroidach złożonych w większości z metali.
Cybernetyczny skaner diagnostyczny	500	Umożliwia użytkownikowi skanowanie androidów i innych cybernetycznych organizmów w celu diagnozy problemów fizycznych i mentalnych, jakie mogą w nich występować. Androidy często im nie ufają i po prostu ich nie lubią. Może być używany do lokalizacji sztucznych organizmów.
Dalkom	65	Używany do komunikacji między statkiem kosmicznym a powierzchnią.
Filtr wody	15	W ciągu godziny może przefiltrować do 50 litrów wody nawet z najbardziej brudnych bagien.
Gogle termowizyjne	100	Umożliwiają noszącemu zobaczenie śladów ciepłych, które mogą mieć nawet do kilku godzin.
GPP (×7)	70	„Gotowy posiłek polowy”. Kompletny, pojedyncze racje polowe w lekkim opakowaniu. Każdy GPP zawiera wartości odżywcze wystarczające dla jednej osoby na jeden dzień (nie zawiera wody!).
Granat ręczny (×6)	400	Często ładowane są do granatów podwieszanych do karabinów pulsowych. Granat ręczny zadaje 1K10 obrażeń każdemu w promieniu 20 metrów od miejsca wybuchu. Może zadać 1 MOBR statkom kosmicznym, jeśli detonacja nastąpi w maszynowni lub na mostku.
Kamera	50	Kamera noszona na ubraniu, która może przekazywać obraz do centrum kontroli, dzięki czemu inni członkowie załogi mogą widzieć to, co ty.
Kombinezon próżniowy	1000	Umożliwia poruszanie się w kosmosie bez ryzyka napromieniowania i śmierci z braku tlenu. Do oddychania niezbędna jest butla z tlenem. Często używany razem z butami magnetycznymi i harpunicą. Dodaje +7% do testów Pancerna.
Komunikator krótkiego zasięgu	30	Umożliwia komunikację między statkami kosmicznymi na rozsądnym dystansie, a także komunikację na powierzchni na odległość do 12 kilometrów.
Latarka	10	Latarka do trzymania w dłoni lub zawieszenia na barku. Rozświetla obszar do 20 m przed noszącym.
Leki przeciwbólowe (×6)	450	Po poknięciu natychmiast regenerują 1K10 żywotności i zmniejszają Stres o 1 poziom. Częste użycie grozi uzależnieniem i/lub przedawkowaniem.
Lokalizator	45	Umożliwia członkom załogi znajdującym się w centrum kontroli (lub na mostku statku) śledzenie położenia noszącego.
Lornetka	35	Powiększenie ×20. Często dostępna z opcją noktowizji lub termowizji.
Łom	25	Zapewnia Przewagę w testach Siły podczas otwierania zablokowanych drzwi lub podważania ciężkich przedmiotów. Może być używany jako broń.
Odzież izolacyjna	750	Standardowa odzież używana przez naukowców na obcych planetach. Nie została stworzona z myślą o spacerach kosmicznych, ale filtruje powietrze, ma także niewielki zapas tlenu. Ponadto zapewnia premię +5% do testu Wytrzymałości.
Osprzęt obozowy	250	Namiot, menażka i manierka, kuchenka, śpiwór.
Rejestrator polowy	50	Używany do badania obcej fauny i flory w warunkach polowych. Może odbierać sygnały życia, zbierać próbki DNA oraz przeprowadzać proste testy genetyczne i analizę materiałów w obiektach obcego pochodzenia.
Skalpel	50	Zapewnia premię +10% do testów Chirurgii. Może być używany jako broń.
Skaner medyczny	150	Umożliwia użytkownikowi przeskanowanie żywego lub martwego ciała w celu przeprowadzenia analizy choroby lub nieprawidłowości, bez konieczności wykonywania biopsji (lub autopsji).
Skaner polowy	200	Użycie na powierzchni planety umożliwia szybkie mapowanie terenu w promieniu kilku kilometrów. Ponadto dostarcza informacji o zdolności powietrza do oddychania, a także informuje o innych istotnych cechach krajobrazu.
Standardowy pancierz bojowy	750	Ten lekki pancierz to podstawowy strój żołnierzy udających się na pole walki. Zapewnia premię +10% do testu Wytrzymałości.
Standardowy strój załogi	20	Kombinezony, skórzane kurtki, tenisówki, top lub znoszona koszulka. Standardowy strój noszony przez załogantów na pokładzie statku kosmicznego. Podstawowy ubiór dla każdej klasy.
Stawa awaryjna	30	Niewielkie urządzenie, które wystrzeliwuje flarę, a potem przez kilka sekund bardzo głośno piszczy. Ponadto wysyła sygnał na wszystkich kanałach radiowych do statków i pojazdów w okolicy. Możliwa jest konfiguracja do trybu cichego lub kontaktu wyłącznie na wskazanych kanałach.
Stimpak (×6)	600	Zapewnia natychmiastowe uleczenie 2K10 żywotności i czasowo zwiększa zarówno Siłę, jak i Walkę o 2K10 na 1K10 godzin. Częste użycie grozi uzależnieniem i/lub przedawkowaniem.

PRZEDMIOT	KOSZT	OPIS
Wibczeta	75	Maczeta, która wibruje z ultrawysoką prędkością, dzięki czemu może wykonywać czyste cięcia nawet w gęstym listowiu. Może być używana jako broń.
Wyświetlacz nahałmowy	75	Wyświetlacz najczęściej używany jest przez żołnierzy. Umożliwia wyświetlanie obrazu z kamer innych żołnierzy z oddziału i podłączenie się do inteligentnych celowników ich broni.
Zaawansowany pancerz bojowy	1500	Ciężki pancerz bojowy noszony przez żołnierzy na kosmicznych polach bitew. Zapewnia premię +15% do testu Wytrzymałości. Zawiera włókna egzoszkieletowe, które sprawiają, że postać może przenosić dwa razy cięższy ładunek niż zazwyczaj.
Zagłuszacz radiowy	175	Uniemożliwia komunikację radiową w promieniu 100 km.
Zestaw narzędzi elektronicznych	650	Pełen zestaw narzędzi przeznaczonych do naprawy lub budowy urządzeń elektronicznych. Dodaje +10% do testów naprawy urządzeń elektronicznych.
Zestaw wtrychów	40	Zestaw bardzo zaawansowanych technicznie narzędzi, których zadaniem jest hakowanie podstawowych służ oraz systemów drzwi elektronicznych. Dodaje premię +10% do testów podczas otwierania takich drzwi.

W **Mothership** przetrwanie i uniknięcie śmierci często zależy od posiadania narzędzi odpowiednich do zadania, które akurat stoi przed postacią. Powyższa lista nie wyczerpuje zbioru przedmiotów, które postaci graczy znajdują podczas gry w **Mothership**.

18.1 WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE I KREDYTY

Podczas tworzenia postaci gracz może wybierać spośród czterech początkowych **zestawów wyposażenia**. Zostały one stworzone po to, by ułatwić graczom szybkie tworzenie nowych postaci. Jeśli wybierzesz jeden z zestawów początkowych, zaczynasz z **5K10 Kredytów**. Jeśli jednak nie chcesz zaczynać z zestawem i wolisz kupić ekwipunek sztuka po sztuce, to na początku masz **5K10 x10 Kredytów**.



18.2 UZALEŻNIENIE

Nadmierne używanie leków przeciwbólowych i stimpaków wymaga pomyślnego **testu Budowy**, w przeciwnym razie postać staje się **uzależniona**. Po rozwinięciu uzależnienia należy codziennie wykonywać test Budowy, jeśli postać nie może przyjąć swojego narkotyku. Niepowodzenie w teście oznacza dodatkowe 1K10 Stresu. Po stosowaniu używki codziennie przez tydzień postać musi zacząć przyjmować podwójną dawkę, by osiągnąć ten sam efekt.

Za każdym razem, kiedy przyjmujesz więcej niż jedną dawkę, rzuć 1K10. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy liczbie dawek, wykonaj test Budowy. Porażka oznacza, że postać traci przytomność, a Przełożony wykonuje rzut z tabeli umieszczonej w sekcji 10.4. Uzależnienie można wyleczyć albo w wyniku kuracji podczas gry, albo podczas Awansu.

>> O Stresie i Panice przeczytasz w sekcjach 25-26

>> O Awansie przeczytasz w sekcjach 35-36

Rzuć kośćmi, by wylosować, jaki **Szpej** otrzyma postać. Tej tabeli możesz używać za każdym razem, kiedy przeszukujesz komuś kieszenie, koję czy plecak w poszukiwaniu losowego łupu.

K100	SZPEJ
0	Zakonserwowany owad o dziwnym kształcie
1	Wyblakły zielony szton pokerowy
2	Zabytkowe pismo korporacyjne (kopalnia na asteroidzie)
3	Poszarpana lalka
4	Zasuszony kwiatek z innej planety (pospality)
5	Naszynnik z muszelek lub pancrzyków
6	Skorodowany rdzeń logiczny androida
7	Broszurka: <i>Oznaki zarażenia pasożytem</i>
8	Podręcznik: <i>Twoja broń twoją kochanką</i>
9	Nóż z kości
10	Kalendarz z plakatem obcych w stylu pin-up
11	Nieśmiertelnik (pamiątka)
12	Holograficzna tańcząca figurka
13	Wężowa whisky
14	Pojemnik medyczny z purpurowym proszkiem
15	Tabletki: Pigułki na zwiększenie rozmiaru penisa, badziew i tandeta
16	Karty do gry z kasyna
17	Stopa lagomorfa
18	Pierścieni z kamieniem księżycowym
19	Podręcznik: <i>Bezpieczeństwo w kopalni</i>
20	Broszurka: <i>Przeciw Pozoram Człowieczeństwa</i>
21	Czaszka zwierzęcia, 3 oczodoły, zakręcone rogi
22	Licencja barmańska (wygasta)
23	Wygięty klucz francuski
24	Upiorna maska
25	Aluminiowy kubek, wgięty
26	Kulka z materiału vantablack
27	Kostki z kości słoniowej
28	Zgrane karty tarota, brzegi zdobione pirytem
29	Woreczek różnorodnych zębów
30	Prochy (krewnego)
31	Naszynnik z mini nadajnikiem DNR
32	Papierosy (Wyszczczona zacza)
33	Tabletki: Orzech areki

K100	SZPEJ
34	Odrzucone podanie (statek-kolonia)
35	Broszurka: <i>Androidy rządzą</i>
36	Wyrotowe święstewka: <i>Rozkaz, kapitanie!</i>
37	Klucz (do domu z dzieciństwa)
38	Podręcznik: <i>Panika: Zwiastun tragedii</i>
39	Znaczek: „A jak tam twoje morale?”
40	Pałeczki fosforyzujące, neonowy kolor
41	Broszurka: <i>Nieczułe gwiazdy</i>
42	Kalendarz: <i>Bitwy wojskowe</i>
43	Podręcznik: <i>Bogaty kapitan a biedny kapitan</i>
44	Plakat wyborczy (z rodzimiej planety)
45	Naszynnik: Fragmenty muszli zatopione w plastiku
46	Tytanowa wykalczka
47	Skórzane rękawice (ze skóry ksenomorfa)
48	Broszurka: <i>Zen a sztuka rozplanowania ładunku</i>
49	Wymięte obrazki z pornografią, pozaginane rogi
50	Mosiężny kastet
51	Kajdanki z futerkiem
52	Książka życzeń i zażaleń
53	Stylowa papierośnica
54	Kłqb drutu różnej grubości
55	Klucz nastawny
56	Nóż sprężynowy, bogato zdobiony
57	Sproszkowany róg ksenomorfa
58	Drzewko bonsai
59	Kij golfowy (putter)
60	Skamielina trylobita
61	Broszurka: <i>Dziewczyna w każdym porcie</i>
62	Załatany kombinezon, spersonalizowany
63	Mięsista rzecz zamknięta w mętym stoiku
64	Nabijana kolcami pieszczocho
65	Harmonijka ustna
66	Podręcznik: <i>Almanach kosmicznego podróżnika (od dawna nieaktualny)</i>

K100	SZPEJ
67	Wyblakła fotografia przedstawiająca smagane wiatrem wrzosowisko
68	Pileczka antystresowa z napisem „W nieważkości to nieważne”
69	Podręcznik: <i>Bimbrownictwo: olej przemysłowy i paliwo</i>
70	Wygięty, cynowy żyroskop
71	Wyszczerbiony kubek z napisem „SZCZĘŚCIE NASZYM OBOWIĄZKIEM”
72	Strzałki do rzucania, magnetyczne
73	Farba w sprayu
74	Wyblakły list gończy
75	Medalion, w środku spleciony warkoczki
76	Miniaturowy toporek lub kilof
77	Niepalny koc
78	Parka z kapturem, podbita polarem
79	Pistolet na kulki
80	Topór z krzemienia
81	Naszynnik: Sylwetki dwójga astronautów tworzą czaszkę
82	Kostka Rubika
83	Podręcznik: <i>Sztuka Przetrawiania: Jak zjeść zupełną nażem?</i>
84	Przypinka w kształcie satelity Sputnik
85	Uszanka
86	Czapka z daszkiem, z siatką i szarym logo obcych
87	Balsam mentolowy
88	Prymitywny hełm
89	Plandeka, 10×10
90	Pałeczki do <i>I Ching</i> (niekompletne)
91	Kukri
92	Saperka
93	Majcher, naostrzony nóż do masła
94	Wychpany kot
95	Broszurka: <i>Interpretacja snów</i>
96	Para pięknietych okularów, przestrzelonych śrutem ze strzelby
97	Larnetka operowa
98	Broszurka: <i>Ciało jest relikwią</i>
99	Niekompletny zestaw miniaturowych szachów z kości

Rzuć kośćmi, by wylosować, jaką **Naszywkę** postać przyszyła sobie do kombinezonu. Naszywki nie mają mechanicznego wpływu na rozgrywkę, ale mogą pomóc ci lepiej wyobrazić sobie postać i stworzyć jej charakter.

K100	NASZYWKI
0	„Pracownik numer 1”
1	Naszywka ochrony
2	Grupa krwi (naszywka informacyjna)
3	Logo z czerwoną koszulką
4	Naszywka na plecy „Uciekasz to zdychasz zdyszany”
5	Układ pokrowy: „Ręka umarlaka”*
6	Symbol zagrożenia biologicznego
7	Mr. Yuck
8	Symbol nuklearny
9	„Na pohybel bogaczom”
10	„W dwururce siła”
11	Ematikon płomienia
12	Uśmiechnięta żółta buźka (świecząca w ciemności)
13	„Uśmiechnij się! Wielki Brat patrzy!”
14	Jolly Roger
15	Wikińska czaszka
16	„APEX PREDATOR” (czaszka tygrysa szablozębnego)
17	Przypinka (as pik)
18	Dama kier
19	Przypinka (motyw mechaniczny)
20	BOHICA**
21	„Frontem do droga” (napisane na minie Claymore)
22	Przypinka (postać ujeżdżająca pocisk balistyczny)
23	FUBAR
24	„Instruktor (seksu)”
25	Naszywka sanitariusza (z logo czaszki i skrzyżowanych kości)
26	„CZEŚĆ! MAM NA IMIĘ:”
27	„Kawa to moje paliwo”
28	„Zabierz mnie do swojego przywódcy” (w języku obcych)
29	„RÓB SWOJE”
30	„Zabij mnie (błagam)”
31	Postać astronauty pokazującego wyrócone, puste kieszenie pod napisem „Mam wywalone”
32	„Allergic To Bullshit” (naszywka w stylu medycznym)

*Dwa czarne asy i dwie czarne ósemki

K100	NASZYWKI
33	Kaduceusz z napisem „Ja pierwszy na nosze”
34	„Prawy obywatel”
35	Logo NASA
36	„Urodzony kowboj” (z obrazkiem ze skrzyżowanymi rewolwerami)
37	Golębica na tle siatki
38	Chibi Chulhu
39	„Witaj w STREFIE ZAGROŻENIA”
40	Czaszka i skrzyżowane klucze francuskie
41	Przypinka z sukubem
42	„DILLIGAF”****
43	„WÓDA / PROCH / SEKS”
44	„Work Hard / Party Harder”
45	Mudflap Girl
46	Bibomierz (odczytanie: „Kijowo”)
47	„GAME OVER” (Para młoda)
48	Serce
49	„ULEPSZENIE / PRZYSTOSOWANIE / ZWYCIĘSTWO”
50	„SSU!”
51	HMFC****
52	„SPRZĄTAM PROBLEMY”
53	Naszywka na plecy z napisem „Jeśli biegnę – wiej”
54	Skrzyżowane młoty ze skrzydłami
55	„Keep Well Lubricated”
56	Młot i sierp w stylu radzieckim
57	„Baw się grzecznie”
58	„Wolność albo śmierć”
59	Przypinka z sylwetką pielęgniarki z napisem „Krzycz głośniej, szybciej dojdę”
60	„Meat Bag”
61	„Nie jestem robotem”
62	Czerwona dźwignia zmiany biegów
63	„Głupoty się nie leczy”
64	„Kosmos to mój dom” (z obrazkiem smutnego astronauty)
65	Wszystkowidzące oko
66	„Czy ja ci wyglądam na eksperta?”

** Bend Over Here It Comes Again

*** Does It Look Like I Give A Fuck?

K100	NASZYWKI
67	„NOMADA”
68	„Żaden ze mnie mechanik / Ale ty jesteś młotem”
69	„SAMOTNY JEŹDZIEC”
70	„Jam jest stróżem brata mego”
71	„Mama już próbowała”
72	Sylwetka pająka, czarnej wdowy
73	„My Other Ride Married You”
74	„ROZMIAR NIE MA ZNACZENIA” (dookoła ikony granatu)
75	Naszywka na plecy z ponurym zniwiarzem
76	отъебись („Spierdalaj” po rosyjsku)
77	„Sprytny cwaniak”
78	Symbol atomu
79	„W imię nauki!”
80	„Tak, zajmuję się fizyką kwantową”
81	„Zatrudnię pomoc”
82	Księżniczka
83	„Pиво ma być zimne, a laski gorące”
84	„DOBRY CHŁOPCZYK”
85	Kości (dwie jedynki)
86	„Zwiedzaj egzotyczne miejsca / Spotykaj niezwykle stworzenia / Daj się zeżreć”
87	„Dobrze!” (na tle mózgu)
88	„Zimna sucz”
89	„Zbyt piękna by umrzeć”
90	„Fuck Forever” (na tle róż)
91	Sylwetka lłkara
92	„Najlepszy przyjaciel kobiety” (na tle brylantu)
93	Symbol zagrożenia porażeniem prądem
94	Odwrócony krzyż
95	Naszywka na plecy „To ty mi płacisz?”
96	“I ♥ Myself”
97	Podwójne wisienki
98	„Ochoтник”
99	„Solve Et Coagula” (na tle Bafometa)

**** Head Mother Fucker in Charge

W wielu portach kosmicznych w galaktyce czeka mnóstwo splukanych i głodnych najemników, wolnych strzelców, osadników czy autostopowiczów, którzy szukają pracy albo transportu do następnego układu. Jeśli w twojej załodze są braki i potrzebujesz dodatkowej pary rąk, by wypełnić misję lub uzupełnić stan załogi, możesz zatrudnić najemników. Ale zawsze powinieneś na nich uważać – wielu najemników to zdradliwe rzeźmieszki, które zostawią cię na śmierć w chwili, w której będą najbardziej potrzebni.

21.1 CECHY NAJEMNIKÓW

Najemnicy są znacznie prostszymi postaciami niż bohaterowie graczy i mają jedynie cztery Cechy:

- » **Walka:** Działa dokładnie tak samo jak Cecha Walka, ale zastępuje również Wytrzymałość.
- » **Instynkt:** Bardzo pojemna kategoria obejmująca Psychikę, Umysł, Budowę, Szybkość i Intelpekt, a także wszystko inne.
- » **Rany:** U najemników nie śledzi się stanu Żywności, ponieważ większość z nich i tak ginie po dwóch ranach.
- » **Lojalność:** Rzut podczas zatrudnienia. Test Lojalności powinien być przeprowadzany za każdym razem, kiedy najemnik musi zdecydować, czy to, co będzie dobre dla niego, pokrywa się z tym, co będzie dobre dla ciebie.

Te uproszczone Cechy sprawiają, że łatwiej jest nadzorować postaci najemników, a na następnej stronie znajduje się karta, dzięki której jest to jeszcze prostsze. Najemnicy są zazwyczaj słabsi niż postać gracza i w **Mothership** raczej nie żyją zbyt długo, więc pamiętaj, by ich chronić.

21.2 ILE KOSZTUJE WYNAJĘCIE NAJEMNIKA?

Najemnikom płaci się z góry podczas zatrudniania, a potem po każdym kolejnym przepracowanym miesiącu. Zaliczka i pensja są negocjowane od razu ze wszelkimi potencjalnymi udziałami w łupach, które mogą zostać zebrane podczas konkretnej misji.

MOTHERSHIP		NAJEMNICZY					GRACZ	LILITH
NAZWA	ZADANIE	RANY	WALKA	INSTYKNT	LOJALNOŚĆ	NOTATKI		
AMBROSE	PILOT	1	15	25	35		2 PP	
DR HAGAR	NAUKOWIEC (GENETYK)	1	15	10	26		1 PP	
SZEREGOWY JACOB CARVER	MARINE	1	25	25	36	SPECJALIZACJA MOCY OGNIA		
POR. EVE ATKINSON	PORUCZNIK MARINES	3	30	35	15	DOWODZENIE, TRENING WOJSKOWY		

Najemnicy mogą negocjować wyższą cenę (aż do dwukrotności ich zaliczki lub pensji) w zależności od stopnia niebezpieczeństwa oraz długości trwania misji, a także od reputacji załogi i statku. Zatrudnienie grupy lub oddziału ma często promocyjną cenę (np. zatrudnienie oddziału Marines z oficerem, grupki Załogantów z kapitanem, drugim pilotem i inżynierem, którzy się znają i od dawna z sobą pracują). Aby zatrudnić najemnika, musisz wykonać test Intelpektu z odpowiednimi modyfikatorami, przedstawionymi poniżej. Udany test oznacza, że najemnik przyjmuje zlecenie, porażka oznacza odmowę (bez dalszych opłat).

INTELEKT	NEGOCJACJE Z NAJEMNIKIEM
-20	Brak udziału w zyskach.
-5	Nie będzie miał swojej kajuty.
-10	Wszyscy słyszeli, że to niebezpieczna misja.
-5	Zaliczka jest niższa niż zazwyczaj.
+5	Zatrudnienie na co najmniej miesiąc.
+10	Zatrudnienie 4 lub więcej osób z tej samej załogi.

Najemnicy zawsze wskazują swojego spadkobiercę, który dziedziczy wszystkie pieniądze i posiadane przedmioty w przypadku ich śmierci. Odmowa zapłaty jest wystarczającym uzasadnieniem do wydania listu gończego z niską nagrodą (zazwyczaj połowa należności), a oportunistyczni pracownicy kapitanatów w portach kosmicznych chętnie skorzystają z takiej okazji, kiedy następnym razem zawiniesz do ich stacji.

21.3 CZY NAJEMNICZY MOGĄ AWANSOWAĆ?

Najemnicy otrzymują Doświadczenie tak samo jak ty, z jednym tylko zastrzeżeniem: nie dostają standardowej „premię za przeżycie” po jednej sesji rozgrywki. Jeśli przeżyją, dostają po prostu 1 Punkt Doświadczenia.

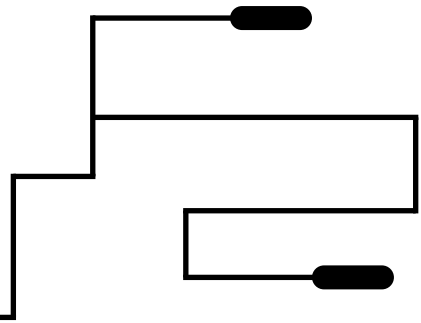
Wszyscy najemnicy zaczynają jako postaci na poziomie 0. Jeśli twoja postać umrze, oszaleje lub z jakiejś innej przyczyny nie będzie można nią grać, możesz wybrać któregoś z zatrudnionych przez siebie najemników i stworzyć z niego pełną postać (na poziomie, na którym jest wybrany najemnik).

21.4 NAJEMNICZY W WALCE

W walce Najemnika kontroluje gracz, który go zatrudnił, lub ktokolwiek inny, kto jest najbliższy (albo Przełożony, jeśli najemnikom nie towarzyszy żadna z postaci graczy). Zazwyczaj najemnicy wykonują wyłącznie rozkazy swojego pracodawcy (lub swoich wewnętrznych oficerów, jeśli tacy są w grupie). W kolejności tur w rundzie zawsze działają jako ostatni.

Zasami nie ma kogo zatrudnić i pozostają już tylko desperaci. Jeśli nie możesz znaleźć najemnika, który chciałby podjąć się zadania, możesz rzucić jeszcze raz i sprawdzić wynik w poniższej tabeli.

Poniższe **męty** to archetypy, a nie postaci. Zaliczka wynosi 100 Kredytów, a pensja – 200. Mają niższe Cechy niż inni (Walka 15, Instynkt 15, Lojalność 3K10), a także wiele bagażu i przypadłości psychicznych, związanych z historią osobistą lub po służbie wojskowej. Nie mogą też wykupywać Umiejętności związanych z wiedzą.



RZUT	MĘTY	OPIS	NOTATKI
1	Ronin Whiskey Tango	Jego historia pełna jest przemocy domowej i ma całą kartotekę nakazów aresztowania. Jest lennikiem swego pana i wykonuje wyłącznie jego rozkazy, walczy honorowo i odmawia udziału w ałych lub skrytobójczych zadaniach.	Wyposażenie: Katana, Hagakure. Domaga się rocznej zapłaty od swojego nowego pana (nie podlega negocjacji, wypłacane na wiosnę).
2	Świadek	Nad wyraz grzeczny i uprzejmy, ubrany w wyprasowane i czyste ubranie. Będzie głosił swoją religię zawsze i wszędzie. Może uda się ciebie nawrócić? W końcu wszyscy wiemy, że w okopach nie ma ateistów. Z radością będzie torturował lub zamorduje każdego, kto obrazi jego bóstwo.	Wyposażenie: Teksty religijne, nieskazitelnie czyste ciuchy, ulotki religijne i misjonarski zapak.
3	Seksbot (android)	Jakiś geniusz wpadł na pomysł, że chip logiki androida wyspecjalizowany w teorii gier i ludzkiej seksualności zaowocuje stworzeniem bezkonkurencyjnej prostytutki, jednak wyuczone zachowanie i osobliwy sposób mówienia zniechęcały klientelę. Z tej właśnie przyczyny seksboty są mocno przeerotyzowane, nieprzyzwyczajone do szczerze w kwestii wyglądu, a poza tym brak im wiedzy specjalistycznej i nie umieją posługiwać się bronią.	Wyposażenie: Lubrykant, pentyl azotanowy, wiele podręczników seksualnych, ubranie na rzepy, ciemne okulary przeciwsłoneczne.
4	Nieszczęśnik	Uzależający się nad sobą, wydymany przez życie, gadatliwy i żaloszny osobnik. Brak mu świadomości, jak przysięgający jest dla otoczenia i jak bardzo stresuje innych.	Uwagi: Kiedy Nieszczęśnik jest w okolicy, otrzymywany Stres liczony jest podwójnie (zawsze wymyśla najgorszy możliwy skutek planów i podkopuje wszystkie rozwiązania).
5	Wymuskany pseudointelektualista	O tak, na każdej zatłoczonej do mieszkania planecie jest takich na pęczki, a wielec prawdopodobnie, że załegli się już nawet w piekle. To ignorant, który płynnie łączy zupełny brak samoświadomości oraz taktu z niezwykłymi wręcz brakami w edukacji. Skutkuje to napadami złości, wykrętami, wybiegami, kompulsywnym łgarstwem i próbami manipulacji innymi.	Uwagi: Jeśli Pseudointelektualista jest w okolicy, wszystkie testy Intelaktu są obarczone Karą (kłóci się w złej wierze, przez niego trudno się skupić lub doprowadzić coś do końca).
6	Bolo	Niefraśliwy, niedbały, obojętny. Chce zrobić wszystko po linii najmniejszego oporu i potrafi spieprzyć w zasadzie każde zadanie.	Wyposażenie: Obszarpany szlafrok, sprzęt w kiepskim stanie, trochę narkotyków, żeby był w stanie w ogóle pracować.
7	Bogaty dzieciak	Wydaje się dusić w wysokich sferach i chciałby przeżyć coś prawdziwego, coś, czego doświadcza biedota. Za punkt honoru postawił sobie zostanie najbiedniejszym członkiem załogi, przez co zachowuje się jak rozpieszczony, samolubny bachor. Wydaje mu się, że skoro on z czegoś rezygnuje, cała załoga powinna obyć się bez luksusów i zapasów. Chłubi się korzystaniem wyłącznie z szabrowanego sprzętu kiepskiej jakości.	Uwagi: Rodziny nie wspierają finansowo łazogów. Jeśli jednak ten niechciany dzieciak zginie, postarają się, żeby każdy członek załogi został uwieczniony na liście gońcym. Ot, dla zachowania pozorów. Żeby ludzie nie gadali.
8	Autostopowicz	Chce tylko załatwić sobie darmowy transport. Autostopowicz opuści załogę w najdogodniejszej dla siebie chwili, przy okazji zabierając ze sobą wszystko, co nie zostało przybite lub przyklejone.	Wyposażenie: Ręcznik, czytnik e-booków, komplet narzędzi elektronicznych.
9	Dziecię Księżyca	Błogosławione ignorancją, wierzy w leczące kryształy, a nie w medycynę. Chce dostroić do ciebie swoje wibracje i czakry, ale zupełnie nie rozumie idei higieny. Chętnie podmieni twoje wyposażenie na cokolwiek, co jest „naturalne” albo „bio”.	Wyposażenie: Interesujące gałki i kamyczki, jakieś suszone owoce, książka o komunikacji bez przemocy, której przesłanie jest bezlitośnie włączane do głów innym załogantom.
10	Przetrwaliak	Siwy, wyglądający na nieśmiertelnego załogant, który zwiastuje nadejście kłopotów samą swoją obecnością. Zawsze przetrwa, ponieważ nigdy nie zawaha się zamordować, opuścić lub sprzedać swoich towarzyszy, by zabrać pełną pulę łupów i zminimalizować ryzyko. Opowiada makabryczne, stresujące historie o śmierci poprzednich towarzyszy, które są wypaczone tak, by go wybielić i odsunąć ewentualne podejrzenia.	Uwagi: Podczas ustalania kolejności tur w walce, losowo przydziel jednemu z załogantów Karę do testów Szybkości – do końca starcia. Chociaż Przetrwaliak zawsze trzyma się przeciw tych, którym wszystko się udaje, nieprawdaż?



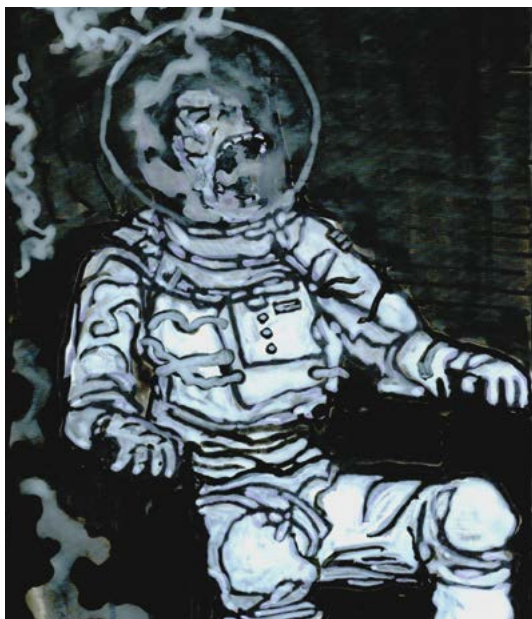
Niezależnie od tego, kogo w końcu zatrudnisz, w pewnym momencie powinieneś wiedzieć, kogo decydujesz się zabrać na pokład. Przełożony może rzucić kośćmi i porównać wynik z poniższą tabelą, dzięki czemu odkryjesz, co jest punktem zapalnym w psychice lub życiu nowozatrudnionych najemników, a także gdzie i kiedy może się to stać dla ciebie prawdziwym problemem.

K100	K10	MOTYWACJA
0 - 49	1	Musi spłacić długi mafii
	2	Musi spłacić komornika
	3	Musi spłacić zaliczkę innemu kapitanowi*
	4	Musi spłacić separatystyczny odłam ruchu oporu
	5	Musi opłacić zaległe podatki
	6	Musi spłacić grzywnę
	7	Musi spłacić długi w lombardzie**
	8	Musi spłacić długi w burdelu
	9	Musi spłacić chwilówkę
	10	Musi spłacić wszystko, co zastawił w ramach piramidy finansowej***
50 - 80	1	Poluje na swojego poprzedniego partnera
	2	Poluje na łowcę nagród
	3	Poluje na nieistotnego urzędnika
	4	Poluje na magnata górniczego
	5	Poluje na dowódcę wojskowego
	6	Poluje na rodzica
	7	Poluje na lichwiarza
	8	Poluje na kapusia
	9	Poluje na rodzeństwo
	10	Poluje na wybitnie bogatego potomka
81 - 99	1	Jest członkiem kultu (dziwacznego i tajemniczego)
	2	Tak naprawdę jest szpiegiem (korporacji, konkurencyjnej załogi, rządu)
	3	Tak naprawdę jest przemytnikiem (ekstremalnie nielegalnych towarów)
	4	Tak naprawdę jest sabotażystą (oportunistycznym)
	5	Jest policjantem na tajnej misji (oddział dochodzeniowy)
	6	Tak naprawdę nosi w sobie pasożyta (który chce się rozmnażać i roznosić)
	7	Tak naprawdę jest wtyczką (wycenia statek dla mafii, korporacji, kultu itp.)
	8	Tak naprawdę jest oszustem
	9	Tak naprawdę jest seryjnym mordercą, ukrywającym się przed wymiarem sprawiedliwości
	10	Tak naprawdę jest łowcą nagród, który poluje na ciebie

* Raczej „ukradł kasę i zwiął”

** Potrzebuje zaliczki, by wykupić swój sprzęt

*** Ma tylko ubranie



W **Mothership** każde spotkanie nieznanymi potwornościami kosmosu lub doświadczenie przerażającej pustki otchłani kosmicznej odciska piętno na psychice postaci. **Stres** jest miarą tego piętna. Pokazuje również, jak subtelnie oplata cię ono swoimi mackami, powoli i nieubłaganie popychając w ramiona **Paniki**. Mimo że Stres sam w sobie nie wywołuje żadnych namacalnych efektów, to **wyższy poziom Stresu oznacza, że postać ma większe szanse wpaść w Panikę** w sytuacji krytycznej. A Panika zazwyczaj jest katastrofalna w skutkach.

25.1 JAK ZWIĘKSZA SIĘ STRES?

Podstawową sytuacją, w której zwiększa się poziom Stresu, jest porażka w teście Umysłu, Psychiki, Budowy lub Wytrzymałości. Wtedy postać otrzymuje **1 (albo więcej) poziomów Stresu**.

Stres może się zwiększyć w wyniku wielu różnych sytuacji, a Przełożony ma prawo (a wręcz obowiązek!) do tworzenia nowych sposobów stresowania postaci graczy. Poniżej zaledwie kilka przykładów:

- » Za każdym razem, kiedy statek kosmiczny, na pokładzie którego jesteś, został trafiony
- » Pewne stworzenia czy miejsca mogą zwiększyć Stres po samym zobaczeniu ich lub wejściu w nimi w interakcję
- » Utrata przytomności (patrz: sekcja 10.4)
- » Praca przez 24 godziny bez przerwy
- » Brak wody lub pożywienia
- » Minięcie się o włos z asteroidą lub innymi masywnymi obiektami
- » Za każdym razem, gdy Naukowcy nie udaje się test Umysłu, Stres dostają też wszyscy w jego pobliżu.

25.2 W JAKI SPOSÓB MOŻNA POZBYĆ SIĘ STRESU?

Pozbywanie się Stresu bardzo przypomina leczenie przez odpoczynek. Jeśli postać ma okazję do nieprzerwanego odpoczynku przez 6 godzin, może podjąć **test Psychiki**, by zmniejszyć Stres. Jeśli test się powiedzie, może usunąć 1 poziom Stresu za każde 10 punktów różnicy między wartością Psychiki a wynikiem rzutu (zakręglane w dół). Krytyczny Sukces podwaja liczbę usuniętych poziomów Stresu.

Przykład: Stres Abela utrzymuje się na poziomie 6. Abel martwi się perspektywą wpadnięcia w panikę w ciągu najbliższych kilku dni. Następnym razem, kiedy załoga idzie na odpoczynek, Abel decyduje się spróbować zbić poziom Stresu. Jego Psychika jest na poziomie 35, ale na szczęście jeden z Naukowców ma Umiejętność Psychologia i udaje mu się test Intelaktu (Psychologia), dodając Ablowi Przewagę do testu. Niestety, nocną straż ma objąć Marlowe, android rezydent, w którego obecności wszystkie testy Psychiki obciążone są Karą. Przewaga i Kara znoszą się wzajemnie. Abel naprawdę chce się uspokoić, więc zażywa autolek, który czasowo zwiększa jego Psychikę o 10% (do 45). Wyrzuca 44, więc powiódł mu się test Psychiki! Niestety, różnica między wynikiem a poziomem Psychiki jest mniejsza niż 10, więc Abel nie zmniejszy Stresu tej nocy. Przełożony zasądza jednak, że ponieważ był to Krytyczny Sukces, Abel powinien coś otrzymać, więc jego poziom Stresu zostaje obniżony o 1.

Odpoczynek nie jest jedynym sposobem zwalczania Stresu - w powyższym przykładzie inna postać poświęciła swój czas i użyła Umiejętności, by pomóc towarzyszowi, czego rezultatem była Przewaga w teście Psychiki przed snem. Ponadto doszły jeszcze leki. Oto kilka sposobów, w jakie postać może zmniejszyć Stres (o ile - zależy od Przełożonego):

- » Zawinięcie do bezpiecznego, cywilizowanego portu kosmicznego
- » Udana ucieczka przed śmiertelnym niebezpieczeństwem
- » Seks, narkotyki, alkohol i inne rozrywki
- » Pokonanie wybitnie niebezpiecznego potwora
- » Postać przez tydzień nie musiała wykonywać żadnego Testu Odporności

Stres nie zmniejsza się podczas kriosnu. A poza tym, tak jak z leczeniem, wszystkie testy Psychiki w niepokojącym lub niebezpiecznym środowisku zawsze obciążone są Karą (o ile Przełożony w ogóle pozwoli na test w takiej sytuacji).

Jeśli masz wykupione Umiejętności Psychologia lub Teologia, które pomagają innym postaciom radzić sobie ze Stresem, możesz używać ich jedynie raz dziennie (i tego dnia nie możesz próbować zmniejszyć własnego Stresu).

Stres, obrażenia i spustoszenie emocjonalne w końcu zlamią każdego. Kiedy tak się stanie, istnieje szansa, że postać straci kontrolę i wpadnie w Panikę. Ustala się to, wykonując **Test Paniki**.

26.1 CZYM JEST TEST PANIKI?

Test Paniki określa, czy postać jest w stanie opanować się nawet pod ekstremalną presją. Test obejmuje dwa kroki:

1. **Wykonaj test Stresu (2K10):** Jeśli wyrzucisz więcej niż twój aktualny poziom Stresu, nie wpadasz w Panikę, a ponadto obniżasz poziom Stresu o 1. Jeśli wyrzucisz tyle samo lub mniej niż twój aktualny poziom Stresu, postać wpada w Panikę i następuje krok drugi.
2. **Wylosuj efekt Paniki (2K10):** Rzuć 2K10 drugi raz, dodaj swój aktualny poziom Stresu i porównaj wynik z Tabelą Efektów Paniki.

Zazwyczaj **efekty Paniki** są negatywne, jednak niektóre najlepiej działają właśnie w ekstremalnym stresie.

26.2 KIEDY WYKONUJE SIĘ TESTY PANIKI?

To Przełożony ostatecznie decyduje, kiedy należy wykonać Test Paniki, ale opisane poniżej sytuacje zdecydowanie wymagają wykonania takiego testu:

- » Kiedy dwie inne postacie wpadają w Panikę w tym samym czasie.
- » Pierwsze spotkanie z dziwnym i przerażającym obcym.
- » Otrzymanie trafienia w wyniku Krytycznego Sukcesu.
- » Utrata w jednym trafieniu więcej niż połowy maksymalnego poziomu Żywotności.
- » Krytyczna Porażka w dowolnym Teście Odporności.
- » Bycie świadkiem śmierci innego członka załogi.
- » Kiedy umiera nadzieja i śmierć wydaje się nieunikniona.
- » Kiedy statek kosmiczny otrzymał trafienie w wyniku Krytycznego Sukcesu.

26.3 DETERMINACJA

Determinacja to zdolność ignorowania lub radzenia sobie ze skutkami skumulowanego Stresu. Każdy punkt Determinacji zapewnia -1 do wszystkich rzutów w **Tabeli Efektów Paniki**. Jeśli Determinacja zmniejsza ten wynik do 1 lub mniej, postać jednak się opanowała i nie wpada w Panikę. Każdy zaczyna z Determinacją na poziomie 0 i zyskuje ją w trakcie gry (maksymalnie do poziomu 5) poprzez Awanse.

>> O Awansie przeczytasz w sekcjach 35-36.

RZUT	EFEKTY PANIKI
2-3	Pełne skupienie. Przewaga podczas wszystkich rzutów przez następne 1K10 godzin.
4-5	Duży zastrzyk adrenaliny. Przewaga podczas wszystkich rzutów przez następne 3K10 minut.
6-7	Mały zastrzyk adrenaliny. Przewaga podczas wszystkich rzutów przez następne 1K10 minut.
8-9	Niepokój. Zwiększ Stres o 1
10-11	Tik nerwowy. Zwiększ Stres o 2. Najbliższy członek załogi również otrzymuje 1 poziom Stresu.
12-13	Tchórzostwo. Zwiększ Stres o 1. Przez najbliższe 1K10 godzin przed walką musisz wykonać test Psychiki; jeśli się nie uda, uciekasz.
14-15	Halucynacje. Przez najbliższe 2K10 godzin (wynik rzutu wyłącznie do wiedzy Przełożonego) postać ma problem z odróżnieniem rzeczywistości od fikcji.
16-17	Paraliżujący strach. Postać nabawia się trwałej fobii. Za każdym razem, kiedy postać natknie się na obiekt swojej fobii, musi wykonać test [-] Psychiki, a jeśli się on nie powiedzie, otrzymuje 1K10 Stresu.
18-19	Przytłoczenie. Zwiększ Stres o 1K10.
20-21	Zalamanie nerwowe. Postać wrzeszczy, mroząc krew w żyłach wszystkim dookoła. Kara do wszystkich rzutów przez 2K10 minut.
22	Paranoja. Jeśli w ciągu następnych 1K10 dni do grupy dołączy nowa postać (nawet jeśli tylko zniknęła na krótki czas), wykonaj test Psychiki; jeśli się nie uda, zwiększ Stres o 1.
23	Berserk. W ciągu następnych XK10 dni (gdzie X=Stres) za każdym razem, kiedy spotykasz nieznanego lub znanego wroga, musisz wykonać test Umysłu; nieudany oznacza, że natychmiast ich atakujesz.
24	Katatonia. Postać staje się zupełnie obojętna i zamiera w bezruchu na XK10 minut (gdzie X=Stres).
25	Kompletny wrak. Przez następne XK10 dni (gdzie X=Stres) postać wykonuje Test Paniki za każdym razem, kiedy w jej obecności innemu załogantowi nie powiedzie się jakkolwiek Test Odporności.
26	Psychoza. Natychmiast atakujesz najbliższego członka załogi, dopóki nie zadasz mu co najmniej 2K10 obrażeń. Jeśli w pobliżu nie ma nikogo do zaatakowania, postać atakuje otoczenie.
27	Lawina problemów. Wylosuj dwa Efekty Paniki.
28	Szaleństwo. Otrzymujesz 2 nowe fobie. Twój Stres nie może być nigdy obniżony poniżej 5.
29	Rozpad psychiki. Postać staje się trwale i nieodwracalnie obłąkana. Twojego bohatera przejmują Przełożony.
30+	Zawał serca. Natychmiastowa śmierć.

W **Mothership** postaci spędzają większość czasu na pokładzie statku kosmicznego, czy to w podróży, czy w kriośnie, na przestojach, na wydobywaniu lub szabrowaniu ruin, a także na próbach przeżycia spotkań z przerażającymi mocami.

>> O Rozplanowaniu pomieszczeń przeczytasz w sekcjach 29-32

27.1 JAK DŁUGO TRWAJĄ PODRÓŻE?

Statek kosmiczny ma dwa tryby podróżowania - za pomocą Napędu Nadprzestrzennego lub za pomocą Silników Sterujących. Napęd Nadprzestrzenny to zestaw potężnych silników zaprojektowanych, by poruszać pojazd szybciej od prędkości światła i przebywać ogromne dystanse dzięki „przeskoczeniu” w nadprzestrzeń. Wiele statków nie posiada tego rodzaju napędu i musi polegać wyłącznie na Silnikach Sterujących - potężnych silnikach odrzutowych, dzięki którym statki przemierzają kosmos między planetami, a czasami nawet całe układy słoneczne (choć z mniejszą prędkością niż przy Napędzie Nadprzestrzennym). Wszystkie statki muszą być wyposażone w Silniki Sterujące, choćby po to, żeby móc manewrować i wydostać się z portów kosmicznych lub przelecieć od planety do planety, ale nie wszystkie statki muszą posiadać Napęd Nadprzestrzenny.

Każdy statek kosmiczny ma Cechę Szybkość (określoną przez liczbę silników odrzutowych). Za ogólną zasadę można przyjąć, że korzystanie do podróży wyłącznie z Silników Sterujących zamyka się w poniższej tabeli.

SZYBKOŚĆ	MIĘDZYPLANETARNA	MIĘDZYGWIEZDNA	MIĘDZYGALAKTYCZNA
10-30	Tygodni	Lat	Mileniów
31-50	Dni	Miesiące	Dekad
51-80	Godzin	Tygodni	Lat

27.2 NAPĘD NADPRZESTRZENNY I NADPRZESTRZEŃ

Moc Napędu Nadprzestrzennego określana jest w skali 1-9, co odzwierciedla, jaką odległość w czasie określonym przez Przełożonego może pokonać statek kosmiczny. Większość załogi w trakcie skoku nadprzestrzennego przebywa w kriośnie, a w tym czasie androidy obsługują komputer astrocyfny. Raporty tych, którzy nie skorzystali z kriosnu podczas podróży nadprzestrzennej, są dziwne i pełne sprzeczności. Nawet pamięć androidów określa to doświadczenie jako w najlepszym wypadku „niepokojące”.

Skutki czasowe podróży z prędkością nadświetlną, z powodu rozciągnięcia samego czasu i względności, są niepewne, a czasem wydają się wręcz losowe. Załoga, która wróciła do przestrzeni z nadprzestrzennego skoku z prędkością 3, może odkryć, że zniknęli na kilka lat. Z kolei inna załoga, która odbyła identyczną podróż, może zauważyć przeskok o zaledwie miesiąc. Ustandaryzowane szlaki

handlowe wydają się zmniejszać losowość efektów i ogólny chaos, ale uważa się, że ci, którzy decydują się na dłuższe skoki - jak w przypadku legendarnych statków-kolonii, które pokonywały nadprzestrzeń z prędkością 9 - nigdy już nie wrócą, a osadnicy po prostu porzucają swoje dotychczasowe życie. Częściowo związane jest to z kosztem samej budowy statku-kolonii, ale tak naprawdę nikt nie jest pewien skutków wielokrotnych skoków o prędkości 9. Możliwe, że ci podróżnicy powrócili, ale milenia w przyszłości lub w którymś momencie w przeszłości ludzkości.

27.3 CZY MOGĘ BYĆ KAPITANEM SWOJEGO STATKU?

Większość statków kosmicznych może być pilotowana przez jedną osobę oraz Komputer Pokładowy. Jednak aby móc zdobyć patent kapitański (co jest niezbędne do zakupu własnego statku), postać musi posiadać Umiejętność **Specjalizacja Pilotażu** w klasie statku, którym miałaby zarządzać, oraz Umiejętność **Dowodzenie**.

27.4 PODSTAWOWE KLASY STATKÓW KOSMICZNYCH

Tabela na stronie 31 zawiera podstawowe klasy statków kosmicznych, z którymi można zacząć grę. Nie jest to oczywiście kompletna lista! Każda wymieniona poniżej klasa statku jest dopuszczona do wykupienia Specjalizacji Pilotażu. Poniżej przedstawiono również minimalne i maksymalne liczby segmentów w kadłubie dla różnych klas, a także moduły (oraz ich ilość), jakie niezbędne są na każdym statku danej klasy. Oprócz modułów obowiązkowych, możesz wyposażyć statek kosmiczny, jak ci się tylko podoba.

27.5 KUPNO STATKU

Statki kosmiczne są niesamowicie drogie, a każdy segment kosztuje około 10 milionów Kredytów (mniej więcej, w zależności od portu oraz stanu samego statku). Jeśli twój Przełożony pozwala ci rozpocząć kampanię z własnym statkiem, na początek zdecydowanie polecamy statek o najmniejszym możliwym Kadłubie w danej klasie. Ponadto w takiej sytuacji można również założyć, że 6K10 procent kosztu statku zostało spłacone przed rozpoczęciem kampanii. Aby ułatwić prowadzenie rozgrywki, uznaje się wtedy, że 10% wszystkich zarobionych Kredytów jest od razu przekazywane na poczet spłaty długu.

27.6 TANKOWANIE

Jeden dzień pracy Silników Sterujących kosztuje 1 zbiornik paliwa. Skoki nadprzestrzenne wymagają ilości paliwa równiej prędkości skoku (więc skok na poziomie 2 wymaga 2 zbiorników paliwa). Jeśli statek przebywa na orbicie, zużywa jedynie 1 zbiornik paliwa na tydzień. Wyrwanie się z atmosfery planety o przeciętnej grawitacji zużywa 3 zbiorniki paliwa. Skomplikowane manewry podczas walki kosmicznej również zużywają paliwo,

a jego ilość określa Przełożony. Paliwo rafinowane, używane w silnikach, jest dostępne w większości portów kosmicznych. Nierafinowane paliwo można znaleźć na niektórych asteroidach, a także w bardzo odległych portach kosmicznych. Nierafinowane paliwo jest o połowę mniej kaloryczne niż paliwo rafinowane, więc zużywa się go dwa razy więcej. Koszt rafinowanego paliwa jest różny, w zależności od układu gwiazdowego, ale na początek gry można przyjąć cenę na poziomie 10 000 Kredytów za zbiornik.

28.1 MODERNIZACJE I NAPRAWY

Każda postać na pokładzie statku, jeśli posiada Umiejętność Mechanika, Inżynieria lub podobne, może podjąć się naprawy uszkodzonego statku, wykonując test Intelaktu. **Za każde 5 oczek na kościach poniżej poziomu Intelaktu postać może wykonać naprawę 1 segmentu.** Jednak statek, który otrzymał trafienia, które uszkodziły 25%, 50% lub 75% jego stanu, nie może być naprawiony powyżej tego poziomu. Aby tego dokonać, należy zwinąć do portu kosmicznego. Gracze mogą podjąć **tylko jedną próbę naprawy**, zanim będą musieli wrócić do portu kosmicznego, odstawić statek do doku, kupić więcej części itp.

W dobrze wyposażonym porcie kosmicznym można dokonać modernizacji statku – dodanie (lub zmiana) 10 segmentów trwa 1 tydzień. Naprawy zajmują 1 dzień na 10 segmentów. W kiepsko wyposażonych lub odległych portach kosmicznych naprawy i modernizacje zajmują odpowiednio dwa i trzy razy więcej czasu. Standardowo naprawy kosztują 100 000 Kredytów za 1 segment, a modernizacje – 10 milionów. Jeśli załoga nie jest w stanie opłacić pełnego kosztu naprawy lub modernizacji, w większości portów możliwe jest wzięcie pożyczki, o ile załoga dysponuje 30-50-procentowym wkładem początkowym i zobowiązuje się do spłaty reszty w ciągu najbliższych miesięcy. Jeśli załoga nie jest w stanie wyłożyć wkładu początkowego, wtedy statek jest zatrzymywany w porcie do czasu, kiedy postaci zgromadzą niezbędne fundusze. W wielu portach można spotkać ludzi, którzy chcą wynająć najemników na niebezpieczne misje – wiele biedniejszych załóg podejmuje taką pracę, spłacając powoli naprawy swojego statku.

KLASA	MIN. KADŁUB	MAKS. KADŁUB	NIEZBĘDNE MODUŁY	NOTATKI
Kapsuła Ratunkowa	20	35	Minimalne wymagania	Może bezpiecznie wylądować na powierzchni planety.
Platforma Robocza	22	45	1 Gniazdo Broni, 1 Luk	Używana do obsługi technicznej i napraw w przestrzeni kosmicznej.
Mysliwiec	34	68	Poszycie 3, 1 Gniazdo Broni, 3 Silniki Sterujące	Pilot może zdalnie strzelać z broni ze stanowiska dowodzenia.
Wahadłowiec	25	50	1 Kambuz, 1 Kwatery Oficerska, 1 Luk	Często stoi w hangarze wewnątrz większego statku.
Kurier	30	60	1 Napęd Nadprzestrzenny, 1 Kambuz, 1 Komputer Pokładowy, 1 Kwatery Oficerska, 3 Silniki Sterujące, 1 Kriokomora	Niesamowicie szybki mini-statek, używany do błyskawicznego transportu i komunikacji.
Kapsuła Badawcza	35	90	1 Kambuz, 1 Komputer Pokładowy, 1 Koszary, 1 Kwatery Oficerskie, 1 Laboratorium, 1 Luk	Wysyłana w celu badania nowych planet lub zjawisk.
Kuter	50	125	Poszycie 3, 3 Gniazda Broni, 1 Kambuz, 1 Koszary, 2 Kwatery Oficerskie, 1 Luk, 3 Silniki Sterujące, 1 Stanowisko Medyczne	Używana przez siły porządkowe i patroly planetarne. Często eskortuje większe statki.
Ścigacz	55	140	Poszycie 4, 3 Gniazda Broni, 1 Kambuz, 1 Kriokomora, 1 Komputer Pokładowy, 1 Kwatery Oficerska, 1 Napęd Nadprzestrzenny, 4 Silniki Sterujące, 2 Systemy Podtrzymywania Życia	Pojazd preferowany przez łowców nagród. Szybki, dobrze uzbrojony i opancerzony. Więźniowie przetrzymywani są w stanie kriosnu.
Fregata Wydobywca	55	165	1 Gniazdo Broni, 1 Kambuz, 1 Komputer Pokładowy, 1 Koszary, 1 Kriokomora, 1 Kwatery Oficerska, 1 Laboratorium, 1 Luk, 1 Napęd Nadprzestrzenny, 1 Stanowisko Medyczne	Standardowa jednostka do prac górniczych. Często ma podłączone Platformy robocze, wykorzystywane podczas kopania w asteroidach.
Łamacz Blokad	60	120	Poszycie 3, 2 Gniazda Broni, 1 Kambuz, 1 Komputer Pokładowy, 2 Kriokomory, 1 Koszary, 1 Kwatery Oficerska, 1 Luk, 1 Napęd Nadprzestrzenny, 4 Silniki Sterujące, 1 Stanowisko Medyczne	Pierwszy wybór każdego przemytnika. Ta klasa została wyposażona w taki sposób, by unikać patroli oraz przemycać się niepostrzeżenie, udając Frachtowiec lub Fregatę Wydobywczą.
Frachtowiec	65	230	1 Kambuz, 1 Koszary, 1 Kwatery Oficerska, 30 Luków, 1 Stanowisko medyczne	Używany przede wszystkim do transportu, często wybierany przez przemytników lub piratów.
Okręt Wojenny	130	325	Poszycie 5, 2 Gniazda Broni, 5 Kambuzów, 8 Koszar, 25 Kriokomór, 4 Kwatery Oficerskie, 10 Luków, 1 Stanowisko Medyczne, 10 Systemów Podtrzymywania Życia	Statek na usługach lub w szeregach kosmicznej marynarki wojennej, transportujący żołnierzy i sprzęt na wojnę. Czasami wyposażony jest w kilka myśliwców.
Statek-kolonia	210	???	4 Napędy Nadprzestrzenne, 8 Kambuzów, 4 Komputery Pokładowe, 7 Koszar, 40 Kriokomór, 20 Kwatery Oficerskich, 3 Laboratoria, 30 Luków, 16 Systemów Podtrzymywania Życia, 3 Stanowiska Dowodzenia, 2 Stanowiska Medyczne	Statek służący do transportu długodystansowego, stworzony w celu zakładania kolonii w odległych układach gwiazdnych. Kiepsko opancerzone poszycie, ale bardzo dobrze wyposażony.

MOTHERSHIP

NAZWA STATKU **FALSTAFF**

TYP **ASTEROIDA**

KLASA

FREGATA
WYDOPYWCZA

1. WYBIERZ MODUŁY PODSTAWOWE * MODUŁY NIEZBĘDNE

SYSTEMY PODTRZYMYWANIA ŻYCIA* Utrzymują załogę przy życiu. Każdy system jest w stanie obsłużyć do 10 ludzi. Za każdy punkt poniżej wymaganego minimum w stosunku do liczebności załogi każdy, kto nie nosi kombinezonu próżniowego, musi co godzinę wykonać test Budowy, a porażka oznacza 1K10 Obrzezi. Dotyczy to również osób śpiących w Kriokomorach, ale nie Androidów. Na wielu statkach zamontowano dwa, a nawet trzy razy więcej modułów Systemów Podtrzymywania Życia na wypadek, gdyby pojawili się nowi pasażerowie lub uszkodzeniu uległ któryś z systemów.

STANOWISKO DOWODZENIA* Na stanowisko dowodzenia składają się: kokpit, centrum dowodzenia i mostek kapitański. Stanowisko Dowodzenia obsadzone jest przez maksymalnie 4 oficerów. Jeśli na pokładzie jest ich więcej, należy wybudować dodatkowe Stanowiska Dowodzenia. Korpus oficerski może składać się z kapitanów, pierwszych oficerów (zwanym czasem oficerami pokładowymi), nawigatorów, łącznościowców – generalnie zależy to od Przełożonego i graczy.

POSZYCIE* Ochronia kadłub statku przed uderzeniami małych meteorów, pyłem kosmicznym i złomem, a także, jeśli będzie to konieczne, przed ostrzałem z innych statków. Każdy punkt poszycia zajmuje 3 segmenty Kadłuba, ale zapewnia statkowi premię +10% do testu Poszycia (maks. 80).

2. WYBIERZ MODUŁY DODATKOWE

NAPĘD NADPRZESTRZENNY Umożliwia statkowi podróż w nadprzestrzeni. Każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego zwiększa prędkość skoku nadprzestrzennego o 1 (maks. 9). Pierwszy moduł tego napędu zajmuje 1 segment Kadłuba, drugi 2, trzeci 3 itd.

KOMPUTER POKŁADOWY To potężna maszyna o niebywalej sztucznej inteligencji, która wspomaga załogę podczas astrogacji, walki i różnych innych autonomicznych czynności. Poziom Intelaktu statku jest równy liczbie Komputerów Pokładowych $\times 10 + 30\%$. Poziom Walki statku jest równy liczbie Komputerów Pokładowych $\times 10 + 10\%$. Każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego wymaga jednego Komputera Pokładowego. Ponadto każdy dodatkowy Komputer Pokładowy umożliwia podjęcie większej liczby akcji podczas walki.

KAMBUZ Kambuz składa się z kuchni, toalet i myś. Każdy statek, który wybiera się w podróż dłuższą niż 1 dzień, musi zostać wyposażony w 1 Kambuz na każde 2 Systemy Podtrzymywania Życia, w przeciwnym razie załoga będzie musiała wykonywać jeden test Budowy dziennie. Porażka oznacza 2K10 Obrzezi i 1K10 Stresu. Raz na miesiąc należy uzupełnić zapasy w Kambuzie. Dodatkowe zaopatrzenie na kolejny miesiąc zajmuje 1 Luk.

GNIAZDO BRONI Aby zamontować broń na statku kosmicznym, musi być on wyposażony w Gniazdo Broni. Lista broni dla statków kosmicznych dostępna jest w sekcji 30 w Pizwodniku przetrwania gracza.

STANOWISKO MEDYCZNE Umożliwia naukowcom, lekarzom i innym specjalistom leczenie członków załogi i przeprowadzanie różnych innych procedur (biopsje, autopsje czy operacje). Każde podłączone Stanowisko Medyczne dodaje premię +5% do Intelaktu wszystkich korzystających z niego Naukowców i Androidów. Stanowiska Medyczne zapewniają również Przewagę w testach Budowy podczas podejmowania prób leczenia.

KRIOKOMORA Dzięki Kriokomorom ludzie mogą zapaść w sen podczas długich podróży, zwłaszcza skoków nadprzestrzennych. Androidy ich nie potrzebują. Kriokomora zajmująca 1 segment Kadłuba jest w stanie pomieścić 4 stanowiska kriosnu. Ci, którzy nie przechodzą w kriosen podczas skoków nadprzestrzennych, często doświadczają dziwnych i przerażających rzeczy.

KWATERA OFICERSKA Przyjętym zwyczajem jest, że jeśli statek ma podróżować przez przestrzeń kosmiczną przez co najmniej tydzień, każdy oficer powinien otrzymać kwatery, czy też „prywatną kabinę”, jak często mawiają załoganci. Dotyczy to również ważniejszych członków załogi.

KOSZARY Spełniają podobną funkcję jak Kwatery Oficerskie, przy czym Koszary nie są prywatne, a może w nich mieszkać aż do 12 załogantów. Podobnie jak w przypadku kwatery, nie są one niezbędne, ale jeśli na statku zachodzi taka potrzeba, a Koszary nie są dostępne, każdy miesiąc takiej podróży zwiększa poziom Stresu o 1 u wszystkich załogantów.

LUK TRANSPORTOWY Luk to po prostu pomieszczenie 20 \times 20 metrów, używane do składowania towarów. W każdym Luku można zmieścić do 10 ładunków (każdy ładunek ma podstawę wielkości mniej więcej dużej palety). Luki mogą być używane w roli dowolnego, prostego pomieszczenia, które nie zostało opisane na tej liście (areszt, ukryte pokoje, skład na sprzęt górniczy, sale treningowe, hangary, arsenały itp.)

LABORATORIUM Podobnie jak w przypadku stanowiska medycznego, Laboratorium umożliwia przeprowadzanie szczegółowych badań. Każdy podłączony moduł Laboratorium gwarantuje premię +5% do Intelaktu Naukowców i Androidów używających Laboratoriów do badań lub eksperymentów. Ponadto Laboratoria mogą być używane Załogantom, by naprawili elektronikę, maszyny, a nawet Androidy.

3. OBLICZ KADŁUB BAZOWY DODAJĄC LICZBĘ SEGMENTÓW KADŁUBA Z POWYŻEJ LISTY.

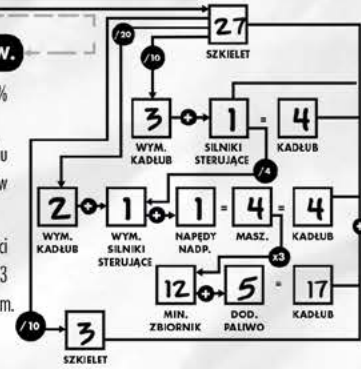
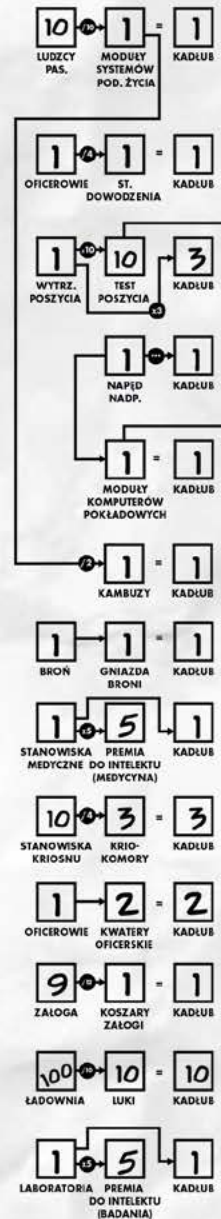
4. OBLICZ KADŁUB CAŁKOWITY DODAJĄC WARTOŚCI PONIŻSZYCH NIEZBĘDNYCH MODUŁÓW.

SILNIKI STERUJĄCE* Bez silników statek nie może latać. Każdy moduł Silników Sterujących zwiększa prędkość statku o +10% (maks. 80). Ponadto Silniki Sterujące zajmują 1 dodatkowy segment Kadłuba za każde 10 punktów Bazowego Kadłuba.

MASZYNOWNIA* Bez Maszynowni cały statek po prostu przestaje działać i staje się wrakiem. Za każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego wymagany jest jeden moduł Maszynowni, ponadto kolejna 1 Maszynownia za każde 4 moduły Silników Sterujących. Maszynownia zajmuje 1 dodatkowy segment Kadłuba za każde 20 punktów Kadłuba Bazowego.

ZBIORNIK PALIWA* Każdy silnik potrzebuje paliwa. Każdy skok nadprzestrzenny zużywa tyle paliwa, ile wynosi dwukrotność prędkości (skok o prędkości 2 = 4 zbiorniki), a jeden dzień pracy Silników Sterujących kosztuje 1 Zbiornik Paliwa. Maszynownia wymaga co najmniej 3 zbiorników za każdy punkt silnika. Zapas paliwa można przechowywać w Lukach – przyjmijmy się, że jeden Zbiornik Paliwa odpowiada 10 Lukom.

SZKIELET* Szkielet to różne części statku, przyłącza dokujące, słuzy, wentylacja, korytarze, przełączniki i wszystko, z czego korzysta każdy statek. Szkielet zajmuje 1 segment za każde 10 punktów Kadłuba Bazowego.



Tak jak podczas tworzenia postaci, wszystko, co musisz wiedzieć o budowaniu statku kosmicznego, zostało zawarte na karcie statku, umieszczonej na końcu podręcznika. Możesz również posłużyć się przykładowym egzemplarzem („Falstaff”), który został już opisany, i to właśnie z nim rozpocząć swoją kampanię. Jeśli Karta Statku nie wyясnia wszystkiego, oto szczegółowe zasady:

30.1 WYBIERZ MODUŁY PODSTAWOWE

Statek kosmiczny składa się z **modułów**, które można traktować jak pokoje w mieszkaniu lub części jednego mechanizmu. Każdy moduł pełni jakąś funkcję specjalną, która jest niezbędna, by statek mógł wykonywać swoje zadania, a załoga mogła żyć. Niektóre, jak systemy podtrzymywania życia lub zbiornik, są niezbędne. Inne moduły, jak gniazda broni, są opcjonalne.

Podstawowymi blokami konstrukcyjnymi statku są **Punkty Kadłuba**. Każdy moduł zajmuje odpowiednią ilość Kadłuba, zazwyczaj zależną od tego, jak duża jest twoja załoga lub jak szybko ma latać statek. Każdy Punkt Kadłuba kosztuje około 10 milionów Kredytów (statki kosmiczne są niebawale drogie). Teraz, zaczynając od góry, wypełnij znane ci już pozycje, rozpoczynając od tego, ilu dodatkowych pasażerów możesz chcieć zabierać na pokład. Dolicz dodatkowe miejsca na wypadek, gdybyś w podróży miał gościć kogoś na pokładzie.

30.2 WYBIERZ MODUŁY DODATKOWE

Wszystkie te moduły nie są niezbędne do funkcjonowania statku kosmicznego, ale większość statków będzie potrzebować co najmniej kilku z nich. Przykładowo, jeśli statek ma mieć możliwość podróży w nadprzestrzeni, będzie wymagał Napędu Nadprzestrzennego, a to z kolei pociąga za sobą konieczność montażu Komputera Pokładowego i Kriokomór. Wiele statków ma ogromne ładownie i wiele Luków do wykorzystania, dzięki którym załogi są w stanie sfinansować swoją działalność lub przewozić inne pojazdy (a nawet mniejsze statki) w celu eksploracji innych planet. Lista modułów nie jest pełna – zachęcamy do współpracy z Przełożonym i tworzenia nowych modułów lub modernizacji już istniejących.

30.3 BROŃ STATKU KOSMICZNEGO

Nie każdy statek kosmiczny jest wyposażony w broń, ale większość ma na stanie przynajmniej lancę laserową, by unikać zderzeń z asteroidami i meteorami. Większość broni zamontowanej na statkach zadaje MOBR, czyli Megaobrażenia, które równe są około 100 normalnym Obrażeniom. Poniżej znajdziesz kilka z najpopularniejszych broni, w które wyposaża się statki kosmiczne. Każda musi być obsługiwana przez członków załogi lub w jakiś sposób podłączona do systemów automatycznych, a więc do Komputera Pokładowego:

- » **Lanca laserowa:** 1K10 MOBR. Strzały: 12. Naładowanie lancy laserowej po strzale zajmuje jedną rundę. Po wystrzeleniu 12 strzałów lanca musi ładować się przez 1 dzień.
- » **Działo automatyczne:** 2K10 MOBR. Strzały: 24. Często zautomatyzowane przez podłączenie do Komputera Pokładowego. To standardowa broń statków podróżujących na rubieże znanego ludzkości kosmosu.
- » **Działo elektromagnetyczne:** 1K10+10 MOBR. Strzały: 12. Potężna broń, używana niemal wyłącznie na okrętach wojennych. Zużywa 2 gniazda broni i nie może być zautomatyzowana przy pomocy komputera.
- » **Wieżyczki z karabinami maszynowymi:** 5K10 OBR Strzały: 36. To wieżyczki z amunicją przeciwpiechotną, używane do ochrony statku wewnątrz atmosfery planety. Często są również montowane na pojazdach naziemnych. Nierzadko dokonuje się automatyzacji i podłączenia ich do komputera.
- » **Torpedy:** 3K10 MOBR. Strzały: 2. Niezwykle potężna broń, której każde trafienie skutkuje rzutem w Tabeli Efektów Trafień Krytycznych (str. 34). Jednak podczas testu Poszycia przeciwko tej broni przeciwnik uzyskuje Przewagę.
- » **Harpunnica:** 1 MOBR. Strzały: 3. Zadaje niewiele Obrażeń, ale po udanym trafieniu obydwa statki zostają połączone wytrzymałą liną, a zerwanie takiego połączenia wymaga udanego testu Szybkości, choć często skutkuje to rzutem w Tabeli Efektów Trafień Krytycznych (str. 34). Harpunnice są często używane jako pierwsze podczas prób abordażu.

Każda broń ma odpowiednią wielkość magazynka lub zasobnika wewnątrz samej broni, a zapas amunicji musi być przechowywany w Lukach transportowych. Na niektórych statkach Luki umieszczone przy broni są z definicji przeznaczone na arsenał, co umożliwia automatyczne ładowanie.

30.4 OBLICZ KADŁUB CAŁKOWITY

Po dodaniu wszystkich Punktów Kadłuba, które zajmują zainstalowane moduły, otrzymujesz wartość **Kadłuba Bazowego** statku. Liczba ta używana jest, by określić, ile segmentów Kadłuba należy poświęcić na Silniki Sterujące (aby poruszyć duży statek) oraz jak wielka musi być maszynownia, co z kolei określa liczbę niezbędnych Zbiorników Paliwa. Wartość ta wpływa także na Szkielet (różnorodne części i urządzenia).

31.1 UZUPEŁNIJ CECHY STATKU

Na podstawie zakupionych modułów możesz teraz uzupełnić Cechy statku. Zwróć uwagę na strzałki prowadzące do Cech.

Przykład: Wartość Walki twojego statku zależy od liczby posiadanych modułów komputerów pokładowych, którą mnoży się razy 10, a potem dodaje kolejne 10 do uzyskanej wartości. W przypadku „Falstaffa” na pokładzie jest tylko 1 moduł komputera (patrz: str. 29). Ta liczba pomnożona razy 10 daje 10, a po dodaniu kolejnych 10 otrzymujemy 20. I to jest właśnie wartość Cechy Walka tego statku.

Poszycie, choć zgrupowane razem z Cechami, działa dokładnie tak samo jak Odporność, a więc wpływa na testy wykonywane, by uniknąć Obrażeń. Zazwyczaj kapitan lub p.o. kapitana wykonuje test Poszycia statku. **Walka** używana jest w testach walki dokładnie tak samo, jak w przypadku postaci (w tym przypadku możesz używać jednej z dwóch Cech, w zależności od tego, która jest wyższa - Walki postaci lub Walki statku). **Intelekt** statku jest Cechą i jednocześnie, jeśli zajdzie taka potrzeba, odpowiada za testy Umysłu. Czasami sztuczna inteligencja statku psuje się lub szwankuje i wtedy ta wartość staje się niezwykle ważna. **Szybkość** statku działa identycznie jak Cecha postaci i jest często używana, by sprawdzić, czy statek wyminie asteroidę lub ucieknie przed wybuchem gwiazdy.

Kadłub Maksymalny jest w zasadzie Żywnością statku. Warto przyrzeć się wartościom 25%, 50% i 75% uszkodzeń Kadłuba Maksymalnego, ponieważ za każdym razem, kiedy statek otrzymuje obrażenia zmniejszające Kadłub Maksymalny poniżej tych poziomów, należy rzucić w Tabeli Efektów Trafień Krytycznych (str. 34). Należy jednak pamiętać, że choć każdy moduł zliczany jest w ramach wartości Kadłuba, to Obrażenia zadawane w Kadłub nie niszczy losowych modułów. Trafienia Krytyczne - owszem.

>> O Trafieniach Krytycznych przeczytasz w sekcji 34.1

Teraz nadszedł czas, żeby rozpisać **Maks. Poj. Zbiorników** oraz **Stan Kambuzy**. Maks. Poj. Zbiorników równa się liczbie modułów zbiorników, które dopisałeś wcześniej. Choć w ładowni i w Lukach można przechowywać zapas paliwa, to Maks. Poj. Zbiorników określa ilość możliwego do spalania paliwa, zanim nastąpi konieczność tankowania (czy to paliwem z Luku, w porcie kosmicznym, czy z tankowca w przestrzeni kosmicznej). Ponadto w Kambuzie znajduje się wystarczająca ilość pożywienia, by załoga mogła jeść przez miesiąc.

31.2 WYNOTUJ BRONĀ

W tym miejscu wpisujesz broń oraz zadawane przez nią Obrażenia, a także wszelkie uwagi i zasady specjalne dot. danej broni.

31.3 WYPISZ SWOICH OFICERÓW

Na wszelki wypadek warto mieć w jednym miejscu listę oficerów na pokładzie. Jednak ważniejszymi statystykami są liczby **Zalogi** oraz **Maks. Wyd.** (Maksymalnej Wydajności), ponieważ to one określają, czy załoga otrzymuje obrażenia, jeśli zostaną uszkodzone systemy podtrzymywania życia.

31.4 MANIFEST ŁADUNKOWY

W tym miejscu wpisujesz ładunek, jaki przewożony jest na pokładzie statku. Może on wynieść maksymalnie tyle, ile mieści się w Lukach transportowych statku. Podstawa każdego ładunku jest mniej więcej wielkości palety.

31.5 OKREŚL ROZKŁAD MODUŁÓW

Ta część zazwyczaj sprawia mnóstwo frajdy. Kształt Kadłuba określa się w skali, w której 1 segment Kadłuba równa się 1 kratce papieru, a poniższe informacje ułatwią ci narysowanie wybranego kształtu. Każdy kwadrat odpowiada powierzchni 20×20 metrów. Każdy fragment kratki liczy się jako pół segmentu Kadłuba, niezależnie od tego, czy jest to tylko 1/4 kwadratu, czy 3/4. Dzięki temu liczenie jest znacznie łatwiejsze. Najprostszym sposobem narysowania statku jest narysowanie obrysu, którego wielkość będzie się równać Kadłubowi Maksymalnemu, a potem rozplanowanie wewnątrz modułów wedle własnego życzenia. Uznaje się, że Szkielet, Poszycie i Zbiorniki Paliwa znajdują się w szarych przestrzeniach między poszczególnymi pomieszczeniami. Narysuj tyle korytarzy, szybów wentylacyjnych i śluz, ile uważasz za konieczne, by statek mógł funkcjonować. Kiedy zakończysz planowanie rozkładu pomieszczeń, statek jest gotowy!

Przykład: „Falstaff” jest Fregatą Wydobywczą, której statystyki są opisane na str. 28. Po uzupełnieniu niezbędnych modułów dla Fregaty Wydobywczej poszliśmy za ciosem i wyposażyliśmy „Falstaffa” we wszystko, czego potrzebuje standardowy statek kosmiczny (jak Stanowisko Dowodzenia, Zbiorniki, Maszynownia itp.). Po wypełnieniu wszystkich modułów i Cech zajęliśmy się rozplanowaniem pomieszczeń. Zdecydowaliśmy się wyposażyć „Falstaffa” w trzy odrębne pokłady, każdy spełniający odrębną funkcję: pokład dowodzenia, w którym oficerowie i piloci sterują i zarządzają statkiem; pokład mieszkalny, w którym są kwatery załogi, i Luki. Tam też odbywa się większość prac związanych z przerobem urorku. Maszynownia została umieszczona blisko Silników Sterujących i Napędu Nadprzestrzennego, aby inżynierowie nie musieli biegać po całym statku w przypadku awarii. Dodaliśmy duże drzwi towarowe prowadzące do ładowni. Przyłoczyła dokująca wiodą na pokład towarowy, między Systemami Podtrzymywania Życia i Komputerem Pokładowym. Dodaliśmy kilka połączeń między pokładami i wiele wewnętrznych korytarzy, by załoga mogła się szybko przemieszczać. Na końcu umieściliśmy śluzę i drzwi, by w razie katastrofy załoga mogła uciec na inny pokład i zamknąć hermetycznie wszystkie wejścia.

5. UZUPEŁNIJ **CECHY STATKU**

POSZYCIE **10**

WALKA **20**

INTELEKT **40**

SZYBKOŚĆ **10**

MAX. KADŁUB **55** **55**
STAN AKTUALNY

KOSZT **550 MLN** DŁUG **390.5 MLN**

MAX. POJ. ZBIOR. **17** **17**
AKTUALNE DALLWO

ZAOP. KAMBUZA **30** **30**
AKTUALNE ZAOP.

6. WYPISZ **BRON**

BROŃ	OBRAŻENIA
LANCA LASEROWA	1K10 MOBR

7. WYPISZ **OFICERÓW**

IMIĘ	STOPIEŃ
CARVER	KAPITAN

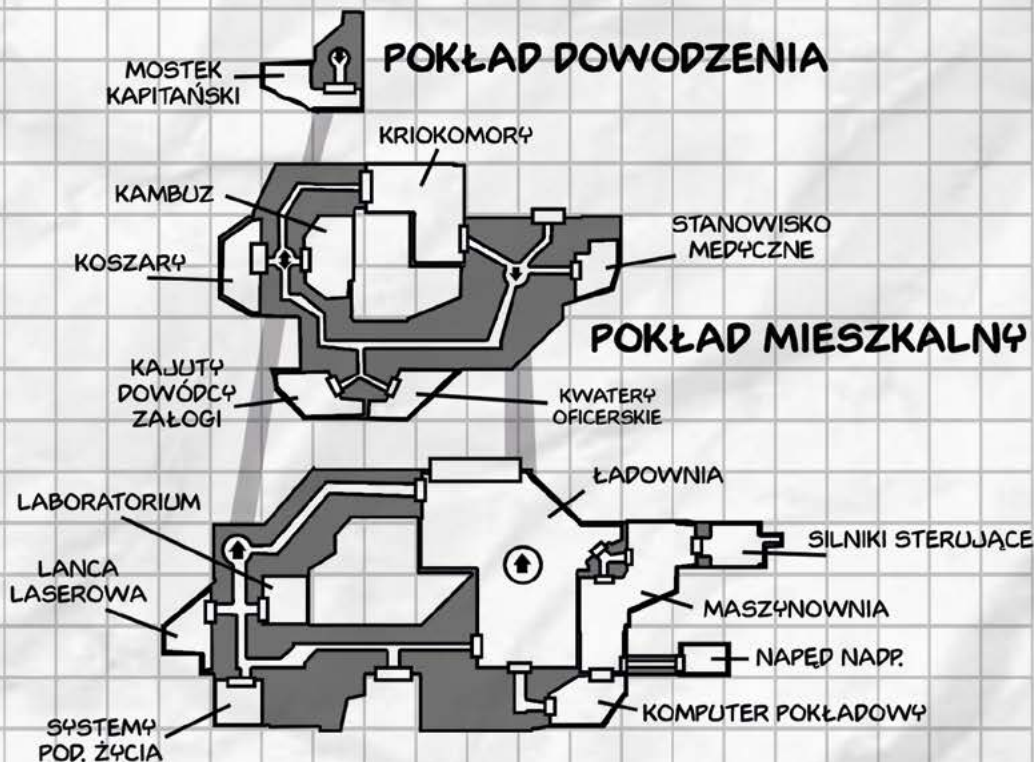
8. WYPISZ **MANIFEST ŁADUNKOWY**

ZALOGA **10** MAX. WYD. **10**

WYPOSAŻENIE GÓRNICZE x20
RUDA x60

9. NARYSUJ **ROZKŁAD MODUŁÓW**

FALSTAFF



= 20 METRÓW

= 1 SEG. KADŁUBA

= 1/2 SEG. KAD.

= 1/2 SEG. KAD.

= 1/2 SEG. KAD.

Walka kosmiczna działa w podobny sposób jak walka postaci, z kilkoma ważnymi różnicami.

33.1 CO JEST PODOBNE?

Zaskoczenie i kolejność tur są określane w identyczny sposób, czyli do ustalenia, kto zaczyna, a kto kończy, wykorzystuje się Cechę Szybkość. W walce kosmicznej statek może „wykonać” dwie znaczące akcje w jednej turze i generalnie robić wszystko, co wykonywane jest w normalnej walce.

33.2 CO JEST ODMIENNE?

Dużą różnicą jest to, że każdy statek ma swoje Cechy i Kartę Statku (niezwiązaną z Kartą Postaci), które używane są do ustalania różnych rzeczy.

- » Statek ma **Cechę Szybkość**, która determinuje względną prędkość przemieszczania się między walczącymi statkami, a także odpowiada za ustalenie, czy skomplikowane manewry się powiodły (używa się jej do określania prędkości podróży. Patrz: sekcja 27.1).
- » Większość broni na statku musi być obsługiwana przez załogę. Ataki rozstrzygane są za pomocą Cechy Walka statku lub jego kapitana (wybierz lepszą). Umiejętność Artyleria ulepsza tę Cechę.
- » Zamiast zadawać standardowe Obrażenia, statki zadają **Megaobrażenia** lub **MOBR**. Każdy punkt MOBR równa się około 100 standardowym Obrażeniom (więc postrzał z artylerii statku najprawdopodobniej rozerwie postać na kawałeczki).
- » Statki mają **Cechę Poszycie**, której używa się do testów absorpcji lub uniknięcia Obrażeń zadanych w **Kadlub**.
- » Zamiast Żywotności statki mają Cechę **Kadlub Maksymalny**. Jeśli spadnie do 0, oznacza to, że statek został kompletnie zniszczony (poza tym używa się jej również podczas rozplanowywania pomieszczeń). Większość walk kosmicznych kończy się, zanim statki zostaną zniszczone, ponieważ ewentualne zniszczenie statku pozbawia atakującego łupu lub zaopatrzenia, którego poszukiwał. Czasem jednak nie taki jest cel ataku.

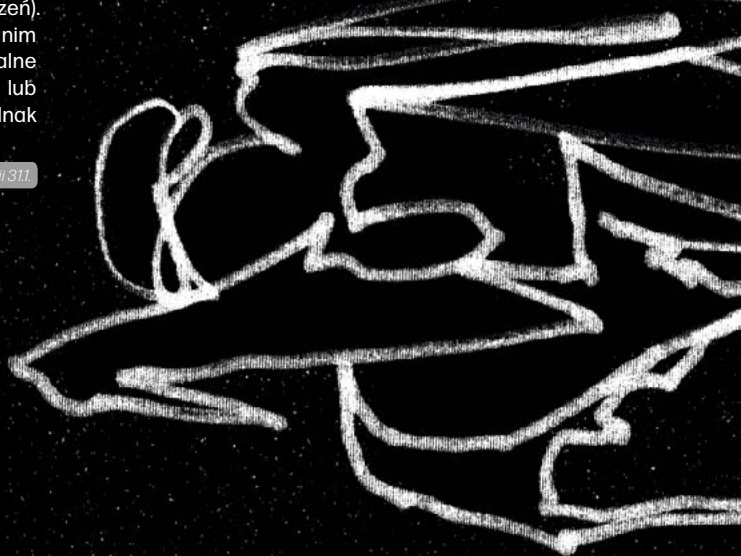
>> O Cechach statku przeczytasz w sekcji 31.1

33.3 CO MOGĘ ZROBIĆ W MOJEJ TURZE?

Podczas walki kosmicznej możesz robić rzeczy, które nie są możliwe w standardowej walce. Główne różnice w zakresie akcji zostały opisane poniżej:

- » Możesz angażować się w normalną walkę podczas walki kosmicznej za każdym razem, kiedy któraś ze stron konfliktu dokona abordażu i zagrazi statkowi od środka. Takie wydarzenie może odbywać się w ramach tego samego starcia i oba mogą działać się jednocześnie.
- » Komputer Pokładowy może samodzielnie wykonać określoną liczbę akcji w turze - tyle, ile zamontowanych jest modułów komputerów. Generalnie akcje te obejmują obsługę broni, zamykanie i otwieranie śluz, itp.
- » Możesz wywołać atakującą jednostkę lub spróbować nawiązać z nią komunikację.
- » Kiedy statek otrzymuje Megaobrażenia, zazwyczaj wpływa to na wszystkich na pokładzie - na pewno na więcej niż jedną osobę.
- » Możesz pilotować myśliwiec, a czasami nosić jeden z potężnych egzokombinezonów, by włączyć się do walki kosmicznej.
- » Statki są ogromne, a poruszanie się po pokładzie zajmuje sporo czasu, więc wyznacz ludziom stanowiska tam, gdzie najbardziej się przydadzą.
- » Możesz podjąć próbę naprawy Kadłuba w swojej turze, przy użyciu testu Intelaktu.

>> O Naprawach przeczytasz w sekcji 28.1



34.1 TRAFIENIA KRYTYCZNE W WALCE KOSMICZNEJ

Zmniejszenie punktów Kadłuba Maksymalnego do zera jest pewnym sposobem na zniszczenie statku, jednak nie jest zwyczajowym sposobem pokonania przeciwnika. Trafienia Krytyczne niszczą ważne moduły na statku, destabilizując go lub zmuszając załogę do poddania się. Statek (kapitan) musi rzucić w **Tabeli Efektów Trafień Krytycznych** za każdym razem, kiedy:

- » Statek otrzymał Trafienie Krytyczne.
- » Test Poszycia zakończy się Krytyczną Porażką.
- » Za pierwszym razem, kiedy statek otrzymuje Megaobrażenia.
- » Za każdym razem, kiedy punkty Kadłuba Maksymalnego spadają poniżej 75%, 50% i 25%.
- » Za każdym razem, kiedy statek otrzymuje Obrażenia, kiedy punkty Kadłuba Maksymalnego są mniejsze lub równe 20.

Jeśli Efekt Trafienia Krytycznego nie może zostać wykonany (np. zniszczona została już cała broń), należy użyć wpisu powyżej początkowego wyniku. Ponadto duple w rzucie w Tabeli Efektów Trafień Krytycznych oznaczają, że uszkodzony zostaje więcej niż jeden układ, a gracz musi rzucić ponownie i wprowadzić w życie kolejne skutki. Dopóki będą wypadać duple, dopóty należy rzucać kośćmi, co oznacza, że w pechowym scenariuszu nawet jedno Trafienie Krytyczne może doprowadzić do kompletnego zniszczenia jednostki.

Zazwyczaj każdy przebywający w trafionym module musi wykonać test Budowy, a porażka oznacza otrzymanie 1K10 Obrażeń. Test Budowy musi też wykonać każdy w niszczonej module. Porażka oznacza śmierć. Jak zawsze, ostateczną decyzją należy do Przelozonego.



RZUT TABELA EFEKTÓW TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH

00-09	Zniszczenie ładunku. Zniszczonych zostaje 1K10 ładunków.
10-14	Systemy podtrzymywania życia. Zmniejsz liczbę systemów podtrzymywania życia o 1.
15-19	Poważne uszkodzenie Kadłuba. Statek otrzymuje 2 Megaobrażenia w Kadłub. Załoga musi wykonać test Budowy, nieudany skutkuje 1K10 Obrażeń.
20-24	Pęknięcie poszycia. Do czasu naprawy testy Poszycia statku są obciążone Karą.
25-29	Utrata danych. Wszystkie dane nawigacyjne i dane z badań przechowywane na statku zostają zniszczone. Od tej pory załoga nie wie, gdzie się znajduje w kosmosie.
30-34	Silniki sterujące. Zmniejsz liczbę Silników Sterujących o 1.
35-39	Dowolna prywatna kabina lub inny mniej ważny dodatkowy moduł zostaje zniszczony. Aby uniknąć śmierci, każdy przebywający w tym module musi zdać test Budowy.
40-44	Awaria dowolnej broni. Awaria broni uniemożliwia korzystanie z niej do czasu naprawy.
45-49	Napęd Nadprzestrzenny. Zmniejsz liczbę Napędów Nadprzestrzennych o 1.
50-54	Maszynownia. Zmniejsz maszynownię o 1.
55-59	Przeciążenie układów. Komputer Pokładowy i Napęd Nadprzestrzenny przestają pracować na 1K10 rund, chyba że zostaną naprawione. -10% do Walki.
60-64	Sztuczna grawitacja. Sztuczna grawitacja na pokładzie statku przestaje działać i wszyscy zaczynają unosić się w stanie nieważkości. Aby uniknąć 1K10 Obrażeń w wyniku szarpnięcia i szoku, postać musi zdać test Budowy.
65-69	Impuls elektromagnetyczny. Wszystkie układy przestają pracować na 1 rundę. Androidy wyłączają się i muszą zostać włączone ręcznie.
70-74	Zniszczenie 1K10 Kriokomór.
75-79	Pęknięcie Kadłuba. Zaczyna się dekompresja statku (w dowolnym pomieszczeniu), dopóki śluzy nie zostaną zamknięte, a sytuacja nie zostanie opanowana. Do przebywania w uszkodzonych modułach niezbędne są kombinezony próżniowe, a jeśli ktoś przebywał w pobliżu pęknięcia, musi wykonać test Budowy z Karą - porażka oznacza, że postać zostaje wyszana na zewnątrz.
80-84	Systemy nawigacyjne. Statek staje się niestrawny i nie może zmienić kierunku ruchu, dopóki nie powiedzie się test Naprawy.
85-89	Pożar na pokładzie. Zaczyna się w losowym pomieszczeniu i rozprzestrzenia się o kolejne pomieszczenie na rundę. Niszczy pomieszczenie w ciągu 1K10 tur.
90-94	Restart systemu. Cały statek przestaje funkcjonować na 1K10 tur.
95-98	Kokpit lub Mostek kapitański zniszczone. Wszyscy przebywający w tych pomieszczeniach muszą zdać test Budowy, by w porę uciec przed śmiercią.
99	Przewody paliwowe. Statek ulegnie zniszczeniu w ciągu 1K10 tur.

W **Mothership** ciężko jest przeżyć, ale ci, którym się to udaje, z czasem się hartują. W każdej sesji postać otrzymuje Punkty Doświadczenia (PD), a kiedy uzbiera odpowiednią ich liczbę, może **awansować** i zwiększyć swoje możliwości, stając się jeszcze lepiej przygotowaną do stawiania czoła niebezpieczeństwom.

35.1 JAK ZYSKUJĘ DOŚWIADCZENIE?

Przeżycie jednej sesji gry nagradzane jest 10 PD - jeśli przetrwasz pierwszy raz, awansujesz natychmiast. Osiągnięcie poziomu 2 wymagać będzie jeszcze dwóch sesji.

Przełożony może przyznać dodatkowe PD za wypełnienie zadań i osiągnięcie celów. Osiągnięcia warte nagrody w PD mogą być naprawdę różne, jednak zawsze powinny być podane do publicznej wiadomości. Poniżej znajduje się kilka przykładów:

- » Uratowanie życia innego członka załogi (3 PD)
- » Odpowiedź na sygnał SOS (3 PD)
- » Odzyskanie starożytnego artefaktu obcych (2 PD)
- » Rozwikłanie zagadki obsługi artefaktu obcych (1 PD)
- » Zabicie stworzenia o Instynkcie równym lub większym niż 70 (2 PD)
- » Zmapowanie nieznanego sektora w przestrzeni kosmicznej (5 PD)
- » Rozwiązanie skomplikowanej zagadki lub tajemnicy (2 PD)
- » Styczność z dziwnymi stworzeniami, które przewyższały postaci na niewyobrażalnym poziomie (1 PD)
- » Postawienie stopy jako pierwszy człowiek na Egzoplanecie 47F2 (1 PD)
- » Pobranie próbki genetycznej od Zetalonów na planecie Exodus-4 (2 PD)



35.2 PD NA PODSTAWIE KLASY (ZASADA OPCJONALNA)

Można również otrzymywać PD na podstawie klas i dawać je do aktualnego poziomu PD. Na przykład:

- » **Marines** otrzymują 1 PD za każdego zabitego wroga.
- » **Naukowcy** otrzymują 1 PD za każdym razem, gdy przyniosą na pokład do dalszych badań fragment technologii obcych lub żyjący organizm.
- » **Androidy** otrzymują 1 PD za każdym razem, gdy wchodzi w kontakt z technologią obcych lub wyższą inteligencją.
- » **Załoganci** otrzymują 1 PD za każdym razem, kiedy postawią stopę na nieodkrytej planecie.

Uwaga: To tylko sugestie - PD można przyznawać nie tylko za „odgrywanie” roli, ale również za działania, które sprawiają, że różne klasy postaci będą dążyć do różnych celów. Marines będą chcieli strzelać do obcych atakujących ich oddziały, a Naukowcy będą próbowali ocalić choćby jednego osobnika i zaprowadzić go na pokład w celu przeprowadzenia dalszych badań. Jednocześnie Androidy będą próbowały podpiąć się do umysłu roju sztucznej inteligencji, by lepiej zrozumieć pięciowymiarowy sposób myślenia, a Załoganci będą chcieli po prostu zabrać się z tej skały na kolejną. Podczas decydowania o nowym kierunku podróży oraz sposobie rozwiązania problemów załoga będzie tworzyć wewnętrzne sojusze i frakcje, co tylko dodaje grze emocji.

35.3 JAK WIELE PD POTRZEBUJĘ DO AWANSU?

Zaczynasz na poziomie 0. Jeśli przeżyjesz pierwszą sesję gry, uzyskasz Awans i pierwszy poziom postaci. Potem musisz skorzystać z poniższej tabeli, by sprawdzić, ile PD brakuje postaci do kolejnego poziomu.

POZIOM	PRÓG PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA
0	0
1	10
2	25
3	50
4	75
5	125
6	175
7	225
8	300
9	375
10	500

36.1 CO ZYSKUJĘ PODCZAS AWANSU?

Możesz awansować wszędzie tam, gdzie da się bezpiecznie odpocząć. Od Przełożonego zależy, co uzna za „bezpieczne” warunki, ale zazwyczaj nawet miejsce, w którym możesz wykonać test leczenia z Karą lub spróbować obniżyć Stres, jest uznawane za wystarczające do Awansu.

1. WYBIERZ JEDEN DUŻY SKUTEK AWANSU

A ZWIĘKSZ JEDNĄ **CECHĘ** O 5 I DRUGĄ O 3 – MAKS. 85

B ZWIĘKSZ DWIE **ODPORNOŚCI** O 4 – MAKS. 85

2. WYBIERZ JEDEN MAŁY SKUTEK AWANSU

A ZWIĘKSZ **DETERMINACJĘ** O 1 – MAKS. 5

B USUŃ JEDNĄ **FOBIĘ LUB UZALEŻNIENIE**

C ZMNIJSZ **STRES** DO 0

3. OTRZYMAJ 2 PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI

- » Nauka **Umiejętności na poziomie Doświadczony** kosztuje 1 punkt.
- » Nauka **Umiejętności na poziomie Ekspert** kosztuje 2 punkty.
- » Nauka **Umiejętności na poziomie Mistrz** kosztuje 3 punkty.
- » Aby rozwinąć umiejętność na poziom Ekspert lub Mistrz, należy najpierw wykupić Umiejętności wstępne.
- » Możesz „zachować” punkty Umiejętności i wykorzystać je w przyszłości.

Przykład: Lillith ledwie przeżyła pierwszą sesję gry. Po serdecznych gratulacjach od Przełożonego Lillith i reszta graczy decydują się przeprowadzić Awansy i ustalić termin następnej sesji. Lillith patrzy na Kartę Postaci i zastanawia się, jak mogłaby podciągnąć zdolności swojej postaci. Podczas gry nie udały jej się dwa testy Umysłu, ale otrzymała również wiele Obrażeń, więc decyduje się zostawić Odporności w spokoju i wybiera opcję A – zwiększenie jednej Cechy o 5 pkt i drugiej o 3. Zwiększa więc Walkę o 5, do 35, a potem zwiększa też Siłę o 3, do 42 (co podnosi jej maksymalną Żywołność do 84).

Lillith nie nabawiła się żadnych fobii (co zdarza się rzadko w trakcie pierwszej sesji), a jej Stres, który teraz jest na poziomie 5 (2 punkty otrzymała w wyniku porażki w dwóch testach Umysłu, a jeden po postrzale z Krytycznym Sukcesem), nie jest jeszcze zbyt wysoki (a przynajmniej tak się jej wydaje), więc w drugim kroku również wybiera opcję A i otrzymuje 1 punkt Determinacji, co razem daje 2 punkty.

Potem rozdysponowuje 2 punkty Umiejętności. Ma wystarczająco wiele punktów na jedną Umiejętność na poziomie Ekspert lub dwie na poziomie Doświadczony. Ma wymagane Umiejętności wstępne do Dowodzenia i Nadprzestrzeni, ale nie ma wystarczająco wiele punktów. Licząc na to, że przetrwa kolejną sesję, Lillith decyduje się przeznaczyć 1 punkt na Pierwszą Pomoc i zachować drugi punkt do poziomu 2, by – miejmy nadzieję – wykupić wtedy Dowodzenie.

36.2 ŚMIERĆ POSTACI

W Mothership postaci giną dość szybko, a system Awansów został stworzony tak, by szybko rozbudować postać lub ewentualnie postawić ją na nogi. Rozważ więc każdy krok i graj ostro.



MOTHERSHIP

NAZWA STATKU

TYP

KLASA

1. WYBIERZ MODUŁY PODSTAWOWE * MODUŁY NIEZBĘDNE

SYSTEMY PODTRZYMIWANIA ŻYCIA* Utrzymują załogę przy życiu. Każdy system jest w stanie obsłużyć do 10 ludzi. Za każdy punkt poniżej wymaganego minimum w stosunku do liczebności załogi każdy, kto nie nosi kombinezonu próżniowego, musi co godzinę wykonać test Budowy, a porażka oznacza 1K10 Obrażeń. Dotyczy to również osób śpiących w Kriokomorach, ale nie Androidów. Na wielu statkach zamontowano dwa, a nawet trzy razy więcej modułów Systemów Podtrzymania Życia na wypadek, gdyby pojawili się nowi pasażerowie lub uszkodzeniu uległ któryś z systemów.

STANOWISKO DOWODZENIA* Na stanowisko dowodzenia składają się: kokpit, centrum dowodzenia i mostek kapitański. Stanowisko Dowodzenia obsadzone jest przez maksymalnie 4 oficerów. Jeśli na pokładzie jest ich więcej, należy wybudować dodatkowe Stanowiska Dowodzenia. Korpus oficerski może składać się z kapitanów, pierwszych oficerów (zwanych czasem oficerami pokładowymi), nawigatorów, łącznościowców – generalnie zależy to od Przełożonego i graczy.

POSZYCIE* Ochronia kadłub statku przed uderzeniami małych meteorytów, pyłem kosmicznym i złodem, a także, jeśli będzie to konieczne, przed ostrzałem z innych statków. Każdy punkt poszycia zajmuje 3 segmenty Kadłuba, ale zapewnia statkowi premię +10% do testu Poszycia (maks. 80).

2. WYBIERZ MODUŁY DODATKOWE

NAPĘD NADPRZESTRZENNY Umożliwia statkowi podróż w nadprzestrzeni. Każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego zwiększa prędkość skoku nadprzestrzennego o 1 (maks. 9). Pierwszy moduł tego napędu zajmuje 1 segment Kadłuba, drugi 2, trzeci 3 itd.

KOMPUTER POKŁADOWY To potężna maszyna o niebываłej sztucznej inteligencji, która wspomaga załogę podczas astragacji, walki i różnych innych autonomicznych czynności. Poziom Intelaktu statku jest równy liczbie Komputerów Pokładowych $\times 10 + 30\%$. Poziom Walki statku jest równy liczbie Komputerów Pokładowych $\times 10 + 10\%$. Każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego wymaga jednego Komputera Pokładowego. Ponadto każdy dodatkowy Komputer Pokładowy umożliwia podjęcie większej liczby akcji podczas walki.

KAMBUZ Kambuz składa się z kuchni, toalet i myś. Każdy statek, który wybiera się w podróż dłuższą niż 1 dzień, musi zostać wyposażony w 1 Kambuz na każde 2 Systemy Podtrzymania Życia, w przeciwnym razie załoga będzie musiała wykonywać jeden test Budowy dziennie. Porażka oznacza 2K10 Obrażeń i 1K10 Stresu. Raz na miesiąc należy uzupełnić zapasy w Kambuzie. Dodatkowe zaopatrzenie na kolejny miesiąc zajmuje 1 Luk.

GNIAZDO BRONI Aby zamontować broń na statku kosmicznym, musi być on wyposażony w Gniazdo Broni. Lista broni dla statków kosmicznych dostępna jest w sekcji 30 w *Przewodniku przetrwania gracza*.

STANOWISKO MEDYCZNE Umożliwia naukowcom, lekarzom i innym specjalistom leczenie członków załogi i przeprowadzanie różnych innych procedur (biopsje, autopsje czy operacje). Każde podłączone Stanowisko Medyczne dodaje premię +5% do Intelaktu wszystkich korzystających z niego Naukowców i Androidów. Stanowiska Medyczne zapewniają również Przewagę w testach Budowy podczas podejmowania prób leczenia.

KRIOKOMORA Dzięki Kriokomorom ludzie mogą zapaść w sen podczas długich podróży, zwłaszcza skoków nadprzestrzennych. Androidy ich nie potrzebują. Kriokomora zajmująca 1 segment Kadłuba jest w stanie pomieścić 4 stanowiska kriosnu. Ci, którzy nie przechodzą w kriosen podczas skoków nadprzestrzennych, często doświadczają dziwnych i przerażających rzeczy.

KWATERA OFICERSKA Przyjętym zwyczajem jest, że jeśli statek ma podróżować przez przestrzeń kosmiczną przez co najmniej tydzień, każdy oficer powinien otrzymać kwatery, czy też „prywatną kabinę”, jak często mówią załoganci. Dotyczy to również ważniejszych członków załogi.

KOSZARY Spełniają podobną funkcję jak Kwatery Oficerskie, przy czym Koszary nie są prywatne, a może w nich mieszkać aż do 12 załogantów. Podobnie jak w przypadku kwater, nie są one niezbędne, ale jeśli na statku zachodzi taka potrzeba, a Koszary nie są dostępne, każdy miesiąc takiej podróży zwiększa poziom Stresu o 1 u wszystkich załogantów.

LUK TRANSPORTOWY Luk to po prostu pomieszczenie 20 \times 20 metrów, używane do składowania towarów. W każdym Luku można zmieścić do 10 ładunków (każdy ładunek ma podstawę wielkości mniej więcej dużej palety). Luki mogą być używane w roli dowolnego, prostego pomieszczenia, które nie zostało opisane na tej liście (areszt, ukryte pokoje, skład na sprzęt górniczy, sale treningowe, hangary, arsenały itp.)

LABORATORIUM Podobnie jak w przypadku stanowiska medycznego, Laboratorium umożliwia przeprowadzanie szczegółowych badań. Każdy podłączony moduł Laboratorium gwarantuje premię +5% do Intelaktu Naukowców i Androidów używających Laboratoriów do badań lub eksperymentów. Ponadto Laboratoria mogą być używane przez załogantów, by naprawili elektronikę, maszyny, a nawet Androidy.

3. OBLICZ KADŁUB BAZOWY DODAJĄC LICZBĘ SEGMENTÓW KADŁUBA Z POWYŻEJ LISTY.

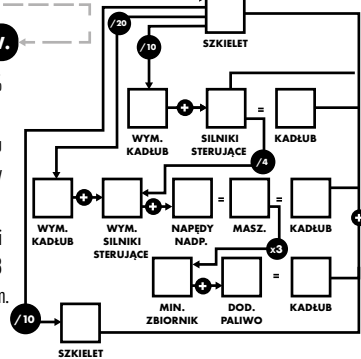
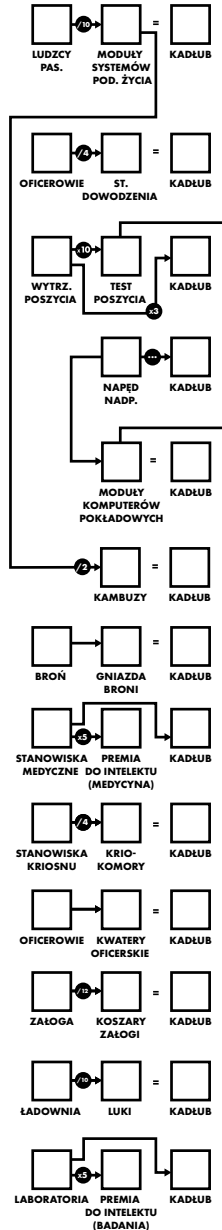
4. OBLICZ KADŁUB CAŁKOWITY DODAJĄC WARTOŚCI PONIŻSZYCH NIEZBĘDNYCH MODUŁÓW.

SILNIKI STERUJĄCE* Bez silników statek nie może latać. Każdy moduł Silników Sterujących zwiększa prędkość statku o +10% (maks. 80). Ponadto Silniki Sterujące zajmują 1 dodatkowy segment Kadłuba za każde 10 punktów Bazowego Kadłuba.

MASZYNOWNIA* Bez Maszynowni cały statek po prostu przestaje działać i staje się wrakiem. Za każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego wymagany jest jeden moduł Maszynowni, ponadto kolejna 1 Maszynownia za każde 4 moduły Silników Sterujących. Maszynownia zajmuje 1 dodatkowy segment Kadłuba za każde 20 punktów Kadłuba Bazowego.

ZBIORNIK PALIWA* Każdy silnik potrzebuje paliwa. Każdy skok nadprzestrzenny zużywa tyle paliwa, ile wynosi dwukrotność prędkości (skok o prędkości 2 = 4 zbiorniki), a jeden dzień pracy Silników Sterujących kosztuje 1 Zbiornik Paliwa. Maszynownia wymaga co najmniej 3 zbiorników za każdy punkt silnika. Zapas paliwa można przechowywać w Lukach – przyjmijmy się, że jeden Zbiornik Paliwa odpowiada 10 Lukom.

SZKIELET* Szkielet to różne części statku, przyłącza dokujące, śluz, wentylacja, korytarze, przekaźniki i wszystko, z czego korzysta każdy statek. Szkielet zajmuje 1 segment za każde 10 punktów Kadłuba Bazowego.



MOTHERSHIP

IMIĘ

POZIOM

STANOWISKO/TYTUŁ

STRES

2

ZACZYNASZ NA POZIOMIE 2

DETERM.

0

ZACZYNASZ NA POZIOMIE 0

MAX ŻYWOTNOŚĆ

AKT. ŻYWOTNOŚĆ

x2

2. WYBIERZ KLASĘ ORAZ ZAPISZ ODPORNOŚCI

1. RZUĆ 6K10 DLA KAŻDEJ CECHY

SIŁA

SZYBKOŚĆ

INTELEKT

WALKA

UMYSŁ

Racjonalizacja, logika

PSYCHIKA

Zaskoczenie, samotność

BUDOWA

Głód, choroby, infekcje

WYTRZYMAŁOŚĆ

Obrażenia fizyczne

ZAŁOGANT

30

35

30

35

+5

ANDROID

20

85

40

25

+5

NAUKOWIEC

40

25

25

30

+10

MARINE

25

30

35

40

+5/+5 JEŚLI OBOK JEST INNY ŻOŁNIERZ

4. ZAPISZ, JAK TWOJA KLASA RADZI SOBIE ZE STRESEM I PANIKĄ

ZAŁOGANT

Raz na sesję Załogant może powtórzyć rzut w Tabeli Skutki Paniki.

NAUKOWIEC

Za każdym razem, gdy Naukowiec nie zda testu Umysłu, każda przyjazna postać otrzymuje 1 poziom Stresu.

ANDROID

Testy Psychiki wykonywane w obecności Androidów obarczone są Karą.

MARINE

Za każdym razem, kiedy Marine ogarnia Panika, każda przyjazna postać musi wykonać test Psychiki.

5. WYBIERZ POCZĄTKOWE WYPOSAŻENIE ORAZ WYLOSUJ SZPEJ I NASZYWKI

WYDOBYCIE

Bioskaner, gogle termowizyjne, kamera, kombinezon próżniowy (butla z tlenem, buty magnetyczne, komunikator krótkiego zasięgu), lanca laserowa, łom, spawarka ręczna, zestaw wytrychów

EKSPLORACJA

Aparat oddechowy, apteczka, filtr wody, GPP×7, harpunnica, kombinezon próżniowy (butla z tlenem, dalkom), latarka, lokalizator, lornetka, raca sygnałowa, skaner polowy, sprzęt obozowy, wibczeta

EKSTERMINACJA

Granat ręczny × 6, pistolet maszynowy, standardowy pancerz bojowy (kamera, komunikator krótkodystansowy, wyświetlacz nahałmowy), stimpak × 6, zestaw narzędzi elektronicznych

BADANIA

Autolek × 6, cybernetyczny skaner diagnostyczny, leki przeciwbólowe × 6, odzież izolacyjna, pałka elektryczna, pistolet usypiający, skalpel, skaner medyczny, stimpak × 6

WYPOSAŻENIE

Lista wyposażenia: sekcja 17-18, losowy Szpej: sekcja 19, losowa Naszywka: sekcja 20.

Początkowe Kredyty 5K10*10

KREDYTY

3. ZAZNACZ POCZĄTKOWE I WYDAJ PUNKTY

UMIĘJĘTNOŚCI

DOŚWIADCZONY +10%

EKSPERT +15%

MISTRZ +20%

ZALOGANT

Nieważkość. Mechanika. Wybierz jedną: Obsługa Ciężkiego Sprzętu lub Pilotowanie. **+4 PKT.**

NAUKOWIEC

Wybierz dwie: Biologia, Chemia, Geologia, Hydroponika, Komputery, Matematyka. **+3 PKT.**

ANDROID

Komputery, Lingwistyka, Matematyka. **+2 PKT.**

MARINE

Trening Wojskowy. **+3 PKT.**

UMIĘJĘTNOŚCI NA POZIOMIE DOŚWIADCZONY

kosztują 1 punkt.

UMIĘJĘTNOŚCI NA POZIOMIE EKSPERT kosztują 2 punkty.

UMIĘJĘTNOŚCI NA POZIOMIE MISTRZ kosztują 3 punkty.

Aby rozwinąć umiejętność na poziom Ekspert lub Mistrz, należy najpierw wykupić Umiejętności wstępne.

NOTATKI

Grid for notes.

PD

LINGWISTYKA

BIOLOGIA

PIERWSZA POMOC

HYDROPONIKA

GEOLOGIA

NIEWAŻKOŚĆ

SZABROWANIE

OBŚLUGA CIĘŻKIEGO SPRZĘTU

KOMPUTERY

MECHANIKA

PROWADZENIE POJAZDÓW

PILOTOWANIE

MATEMATYKA

SZTUKA

ARCHEOLOGIA

TEOLOGIA

TRENING WOJSKOWY

RUBIEŻE

ATLETYKA

CHEMIA

PSYCHOLOGIA

GENETYKA

PATOLOGIA

BOTANIKA

PLANETOLOGIA

GÓRNICTWO ASTEROIDOWE

PROWIZORKA

INŻYNIERIA

HAKOWANIE

SPECJALIZACJA PILOTAŻU

[Empty Skill Slot]

ASTROGACJA

FIZYKA

[Empty Skill Slot]

MISTYCYZM

TAKTYKA

ARTYLERIA

BROŃ PALNA

WALKA W ZWARCIU

MATERIAŁY WYBUCHOWE

SOFONTOLOGIA

KSENOBIOLOGIA

CHIRURGIA

[Empty Skill Slot]

[Empty Skill Slot]

[Empty Skill Slot]

CYBERNETYKA

ROBOTYKA

SZTUCZNA INTELIGENCJA

DOWODZENIE

[Empty Skill Slot]

NADPRZESTRZEŃ

[Empty Skill Slot]

[Empty Skill Slot]

KSENOEZOTERYKA

[Empty Skill Slot]

[Empty Skill Slot]

SPECJALIZACJA W BRONI

[Empty Skill Slot]

[Empty Skill Slot]



PODSTAWOWA MECHANIKA

- » **TESTY CECH:** Aby osiągnąć sukces, wynik na musi być równy lub mniejszy niż twoja Siła, Intelpekt, Szybkość lub Walka.
- » **TESTY OBRONNE:** Aby osiągnąć sukces, wynik na musi być równy lub mniejszy niż twój Umysł, Psychika, Budowa lub Wytrzymałość.
- » **KRYT. SUKCES/PORAŻKA:** Jeśli wyrzucisz dubel w teście Cechy lub teście Odporności, oznacza to Krytyczny Sukces lub Krytyczną Porażkę.
- » **PRZEWAGA/KARA:** Za każdym razem, kiedy zyskujesz sytuacyjną Przewagę, rzucasz podwójną ilością i wybierasz lepszy rezultat. Za każdym razem, kiedy wykonujesz test obciążony Karą, rzucasz podwójną ilością i wybierasz gorszy rezultat.
- » **UMIĘJŃNOŚCI:** Od poziomu Umiejętności zależy premia 10%, 15% lub 20% do testu Cechy (zwiększa się zakres udanych rzutów).
- » **TESTY PRZECIWSTRAWNE:** Test odpowiedniej Cechy lub Odporności (wynik musi być równy lub niższy), podczas gdy przeciwnik wykonuje swoje testy Cech lub Odporności. Ten, którego wynik jest wyższy, ale wciąż jest sukcesem, wygrywa Test Przeciwny.

STRES I PANIKA

Otrzymujesz Stres, gdy:

- » Statek kosmiczny, na pokładzie którego jesteś, został trafiony.
- » Przebywasz z Naukowcem, któremu właśnie nie powiódł się test Umysłu.
- » Twój test Odporności kończy się porażką.
- » Stracisz przytomność.
- » Pracujesz przez 24 godziny bez przerwy.
- » Próbujesz przeżyć bez wody lub pożywienia.

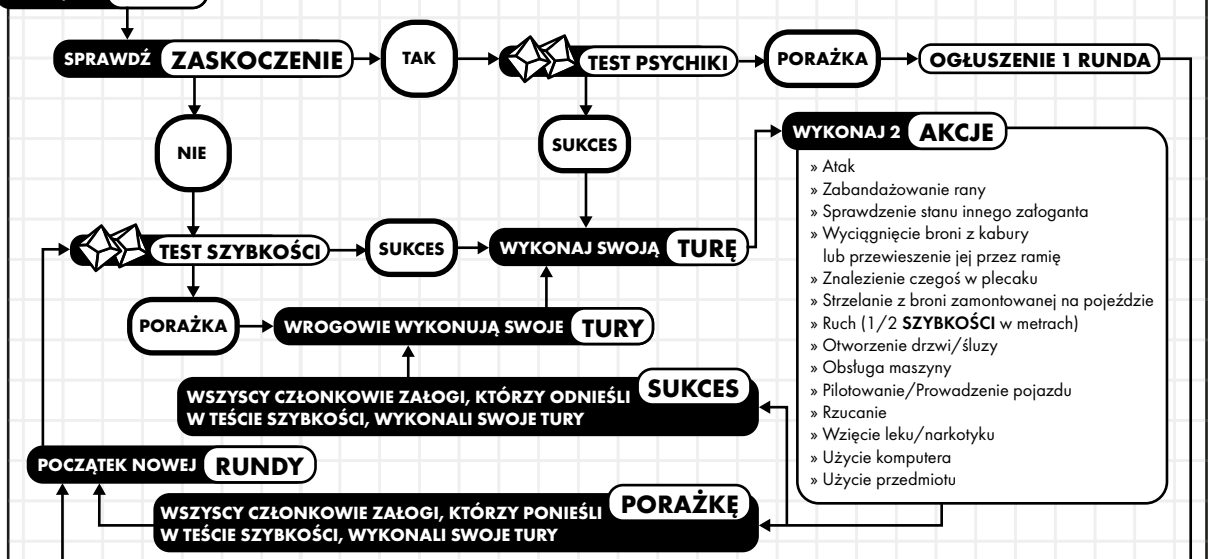
Test Paniki wykonujesz zawsze, gdy:

- » Pierwszy raz spotykasz dziwnego i przerażającego obcego.
- » W jednym trafieniu tracisz więcej niż wynosi 1/2 maks. poziomu Żywności.
- » Otrzymujesz trafienie w wyniku Krytycznego Sukcesu.
- » Twój test Odporności kończy się Krytyczną Porażką.
- » Widzisz śmierć innego załoganta.
- » Widzisz, jak więcej niż jeden członek załogi wpada w Panikę.
- » Twój statek traci więcej niż 1/2 swoich pkt. Kadłuba Maks.

BRŃ ZASIĘG

- » **Zasięg Bliski:** Strzelanie z broni z takiego (lub mniejszego) dystansu nie skutkuje karą do Cechy Walka strzelca.
- » **Zasięg Średni:** Strzelanie z broni z takiego dystansu skutkuje karą -10% do Cechy Walka strzelca.
- » **Zasięg Daleki:** To maksymalny zasięg, z którego można jeszcze efektywnie używać tej broni. Strzelanie z broni z takiego dystansu skutkuje Karą do testu Walki strzelca.

POCZĄTEK WALKI



ATAKOWANIE

WYKONAJ PRZECIWSTRAWNY TEST WALKI VS WYTRZYMAŁOŚCI

SUKCES → RZUT NA OBRAŻENIA
PORAŻKA → PUDKO LUB BRAK OBRAŻEŃ

OBRONA

ZNAJDŹ OSŁONĘ BY UZYSKAĆ PRZEWAGĘ DO TESTÓW WYTRZYMAŁOŚCI

RUCH NORMALNY PANCERZ:

Możesz poruszyć się 1/2 Szybkości w metrach na akcję.

OBRAŻENIA

PRZY 0 ŻYWNOCIOŚCI ZDAJ TEST BUDOWY LUB ZGIŃ

CIĘŻKI PANCERZ:

Wykonaj test Siły Porażka oznacza, że poruszasz się z 1/4 Szybkości.